

¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO II ● Nº 16
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
PORTUGAL: 750$
ESTE MES:
DRAGONHEART
CLOSE COMBAT
SPACE HULK
BUBBLE BOBBLE
OLYMPIC SOCCER
B. WATERLOO
SPEED RAGE
NUKE IT
CYBERJUDAS
TOTAL MANIA
PINBALL 3D VCR
JEWELS OF ORACLE
DEUS ET MACHINA
STRIKER 96
C. OF THE SWORD
ELK MOON MURDER
TIME COMMANDO
URBAN RUNNER
AZRAEL'S TEAR
BROKEN SWORD
ECTS 96
GRAN REPORTAJE
TODAS LAS NOVEDADES DE LA TEMPORADA
LINKS LS: EL SIMULADOR DE GOLF DEFINITIVO
8 413042 303039 00016

PC-PLAYER

AÑO 2. NÚMERO 16

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es

Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es

Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Victor Sánchez, Pedro López, Angel L. Mozún

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
Maquetación
Clara Francés Escudero
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Patricia Martínez
(91) 661 42 11 (Madrid)
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29

TOWER LABS
Jefe Servicio Técnico
Óscar Rodríguez
Responsable de Laboratorio
J. Mariano Ferrera
Editora
Almudena Prieto
Atención Técnica
Antonio Tijerín

Suscripciones
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Director de Distribución
Enrique Cabezas
Asesor Editorial
Mario de Luis
Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Filma Dos
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



DE VUELTA AL "COLE"

Este mes todos estamos de vuelta al "cole". En efecto, vosotros os encontráis en los siempre fatídicos primeros días de un nuevo curso, abrumados por las campañas publicitarias de los grandes almacenes, por la puesta en marcha de vuestros cerebros recién salidos del abrasador verano, por las exigencias de vuestros progenitores; mientras, todo nuestro mundillo despierta ahora a una nueva vida, que se despereza con una rapidez insospechada, y nos sumergimos en unos días cargados de sorpresas, de nuevas buenas y otras algo peores, del regreso de los clásicos y la aparición de juegos díscolos, en un enorme maremágnum, en fin, surcado por fortísimas corrientes, que nos arrastra constantemente, y a veces con violencia, de un lado a otro del panorama lúdico. Y nosotros, por supuesto, nos dejamos llevar por esas fuerzas incontenibles que nos rodean, con un fin, por supuesto, único y ya conocido por todos vosotros: sacar de todo ello lo mejor y ponerlo a vuestra disposición.

Así pues, inaugurando la temporada, ha tenido lugar en la ciudad del Támesis una edición más de la clásica feria lúdica E.C.T.S. (*European Computer Trade Show*). En ella se han podido ver las novedades del Otoño que está comenzando, que son muchas y de gran calidad. Como es habitual, se ha desplazado a la *city* de las brumas un destacamento de nuestra redacción que se ha encargado de calibrar la valía de los productos que en breve nos llegarán. El resultado de su visita londinense se ve reflejado en doce intensas páginas de reportaje, abarrotadas de títulos y compañías programadoras de primera línea.

Por lo demás, hay en este número otras secciones que se merecen una mención especial. Se trata de la dedicada a revisar la presencia lúdica dentro de Internet, la Red de redes, ciberespacio imprescindible para los aficionados a los videojuegos que quieran estar a la última. En el A Fondo del mes, por otra parte, tenemos en esta ocasión un invitado de lujo. Se trata de *Spycraft*, un programa de espionaje que se desarrolla en lo más difícil de la "Guerra Fría". Te mostramos los insondables senderos por los que se mueve la "Alta Inteligencia".

Lo único que me queda por decirte es que descubras todo esto por ti mismo. Esperamos contar contigo el próximo mes. ¡Hasta pronto!

ÍNDICE



La portada del mes también gira alrededor de la monumental feria londinense E.C.T.S. La edición de Otoño de la misma ha superado con creces todas las espectativas, con una asistencia masiva de las compañías programadoras y una excelente preparación de los organizadores del evento.

CONTENIDO CD-ROM

Nuevamente ocupan nuestro CD-ROM las mejores demos que dominan el mercado en este momento. Las de los programas Elk Moon Murder, Time Commando o Gene Machine son un inmejorable ejemplo de ello. Pasa y verás.



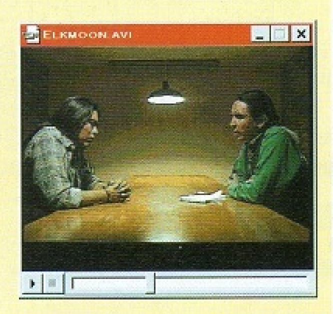
Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

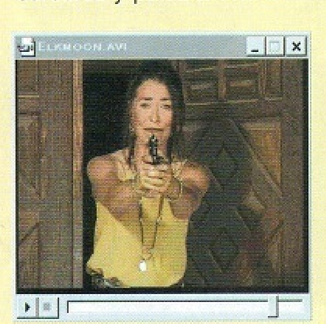


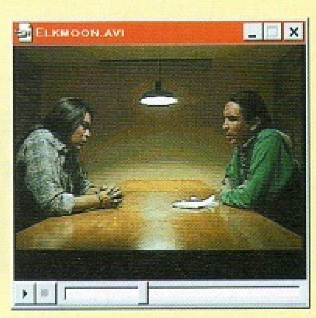
ELK MOON MURDER

RUN: ELKMOON.BAT

Con esta demo te ofrecemos la posibilidad de disfrutar del *Making of...* de **Elk Moon Murder** de Activision. Si quieres ver este vídeo puedes utilizar el programa shareware llamado Quickview que incluimos en el interior del directorio ELKMOON del CD-ROM, o bien el reproductor multimedia de Windows. Las opciones de Quickview aparecen cuando pulsas las teclas "ALT+O". Podrás salir del programa pulsando "ALT+X". Para ejecutar el vídeo, sitúate sobre el mismo con los cursores y pulsa ENTER.









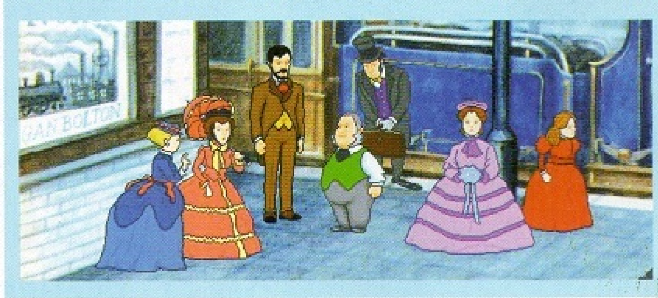
GENE MACHINE

RUN: GENEDEMO.BAT

El último juego de Vic Tokai tiene una excelente demo jugable que te introduce en el comienzo de la aventura. Cuenta con un programa de instalación propio que te indica los pasos que debes seguir para instalarla y configurarla correctamente. De este modo no deberías tener mayores problemas, pero algunas tarjetas Super VGA pueden requerir un *driver* tipo UNIVESA para funcionar con la demo.







LEYENDA



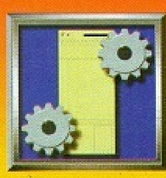
Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

TIME COMMANDO

RUN: TIMECO.BAT



La demo del programa **Time Commando** cuenta con un programa de instalación propio que te indica los pasos que debes seguir para su lograr la correcta instalación en tu disco duro. Permite jugar en diferentes épocas del juego, desde la Prehistoria o el Imperio Romano hasta la Revolución Francesa o una Guerra Mundial. Para poder disfrutar plenamente de la presente demo, te recomendamos que selecciones el modo Super VGA, si lo posees. Por lo demás, algunas tarjetas pueden requerir un *driver del* tipo UNIVESA para poder disfrutar de este modo.

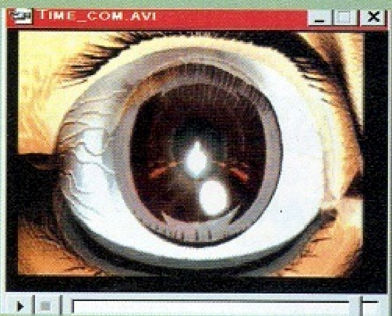




AVI TIME COMMANDO

RUN: TIMECAVI.BAT

Si quieres disfrutar del vídeo de **Time Commando**, antes de ejecutar la demo puedes utilizar el programa shareware llamado Quickview que incluimos dentro del directorio TIMECAVI del CD-ROM, o bien el reproductor multimedia que posee el Sistema Operativo Windows. Las opciones de Quickview aparecen cuando pulsas las teclas "ALT+O". Podrás salir del programa pulsando "ALT+X". Para ejecutar el vídeo, sitúate sobre el mismo con los cursores y pulsa ENTER.

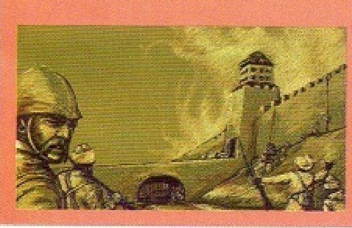


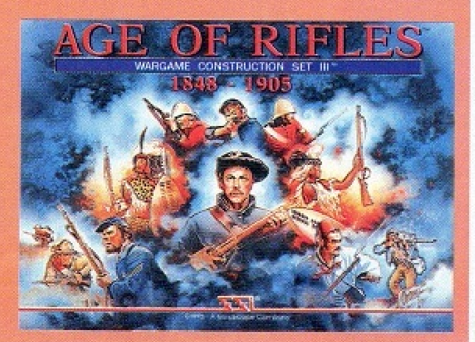


AGE OF RIFLES

RUN: RIFLES.BAT

Para instalar la demo de **Age of Rifles**, necesitas tener 11 Mb. de espacio libre en tu disco duro C. Cuando nuestro fichero BAT la haya instalado, debes ejecutar SOUND para configurar el sonido, y RIFLES para acceder a la demo, que te ofrece cuatro diferentes escenarios. Algunas tarjetas Super VGA pueden requerir de un *driver* tipo UNIVESA.





SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Antonio Tijerín)
C/Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para tí.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece, en la pantalla, el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa en mi ordenador, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Sólo tienes que aumentar el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es probable que hayas desactivado, sin darte cuenta, el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

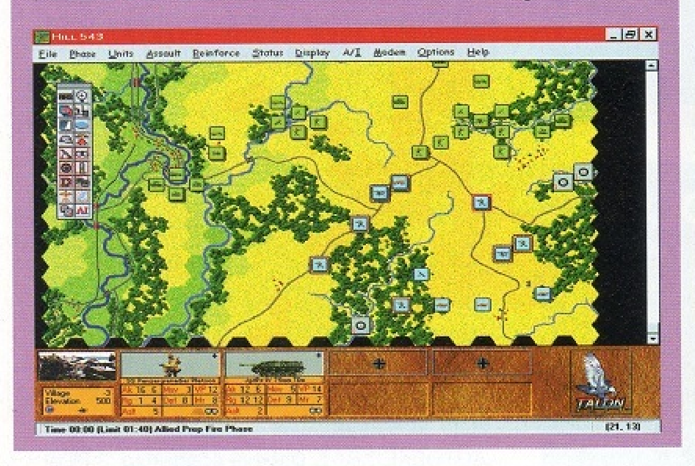
CONTENIDO CD-ROM

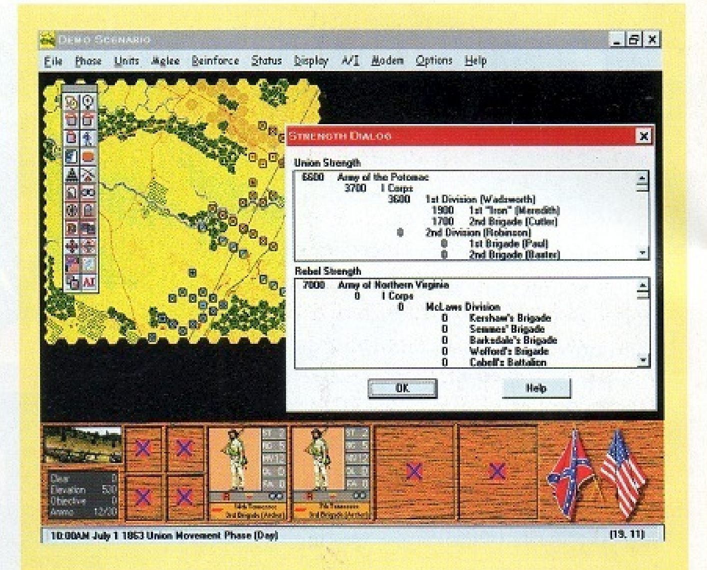


BATTLEGROUND ARDENNES

RUN: BGADEMO.BAT

La demo de **Battleground Ardennes** permite jugar una batalla directamente desde el CD-ROM. Requiere Windows; si sólo posees una versión 3.x del mismo, necesitas tener WinG y Video for Windows instalados (los tienes en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder al ejecutable, carga el fichero BGADEMO.EXE del directorio BGADEMO de nuestro CD-ROM con el Administrador de Programas.







BATTLEGROUND GETTYSBURG

RUN: STORM.BAT

Al igual que la anterior demo, **Battleground Gettysburg** permite jugar una batalla directamente desde el CD-ROM. Requiere Windows; si sólo posees una versión 3.x del mismo, necesitas tener WinG y Video for Windows instalados (los tienes en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no accede al ejecutable, desde el Administrador de Programas ejecuta el archivo BGGDEMO.EXE del directorio BGGDEMO.

SHAREWARE



MECHFORCE

RUN: SHARE\MECH.BAT

Te encuentras ante un programa shareware español de altísima calidad. Está basado en la conocida serie *Battletech*, y te ofrece tres diferentes escenarios, en los que debes enfrentarte a los robots enemigos. Una vez instalado, ejecuta MECFORCE.BAT desde el directorio MECH de tu disco duro C para poder entrar en el programa.

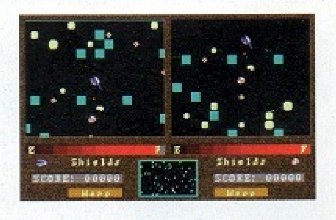




HOVER TANK

RUN: SHARE\HTANK

Enfréntate a un amigo o a la máquina en este divertido juego de tanques. Una vez instalado en el directorio HTANK de tu disco duro C, ejecuta el archivo HTANK.EXE para acceder al juego. Selecciona "Drone" para jugar contra la máquina.

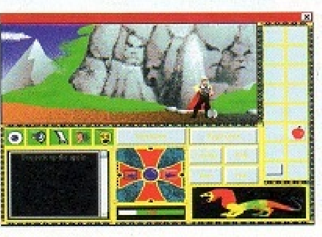




WORLD OF LLHORE

RUN: TIGERS.LLHORE

Este programa share para Windows es una aventura gráfica clásica en toda regla. Una vez que nuestro fichero BAT lo instale dentro del directorio LLHORE de tu disco duro C, tienes que ejecutar LLHORE.EXE desde el explorador de Windows cuando quieras entrar en el juego.





LEMMINGS PAINTBALL

RUN: LEMBALL.BAT

Los usuarios de Windows 95 pueden disfrutar de la demo de **Lemmings Paintball**, el último programa de estos simpáticos seres. ¡No funciona bajo Windows 3.x! Si nuestro fichero BAT no logra acceder a su fichero de instalación, ejecuta desde el explorador de programas el archivo SETUP.EXE que encontrarás dentro del directorio LEMBALL del CD-ROM de nuestra revista.









PRAY FOR DEATH

RUN: PRAYDEMO.BAT

La demo de **Pray for Death** es jugable, y te permite luchar con dos de sus protagonistas, aunque requiere mucha memoria convencional. Puedes ejecutarla con nuestro fichero BAT directamente desde el CD-ROM. La demo no tiene sonido, pero te permite ver cómo es el juego y cómo son los combates.

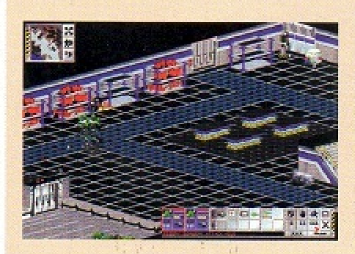


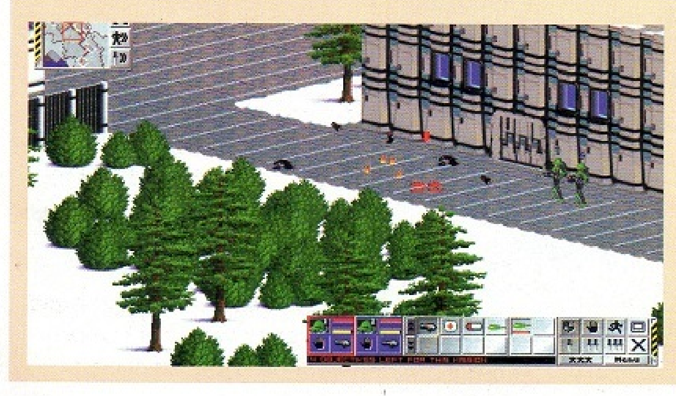


TOTAL MANÍA

RUN: TOTALM.BAT

La demo jugable de **Total Mania** te permite acceder a la llamada fase Ártica. Ha sido realizada para funcionar bajo el entorno Windows (si tienes Windows 3.x necesitas tener WinG instalado). Si nuestro fichero BAT no logra acceder al programa de instalación, ejecuta el fichero SETUP.EXE del directorio TOTALM de este CD-ROM desde el Administrador de Programas.



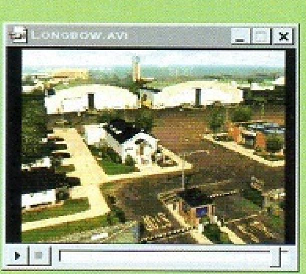




AH64D LONGBOW

RUN: LONGBOW.BAT

Si quieres ver este vídeo puedes utilizar el programa shareware llamado Quickview que incluimos dentro del directorio LONGBOW del CD-ROM, o bien el reproductor multimedia de Windows. Las opciones de Quickview aparecen cuando pulsas "ALT+O". Podrás salir del programa pulsando "ALT+X". Hemos detectado que algunas tarjetas tienen problemas de color al mostrar el vídeo en modo Truecolor. Debes cambiarlo a HiColor en las opciones si esto te ocurre.





CONTENIDO CD-ROM



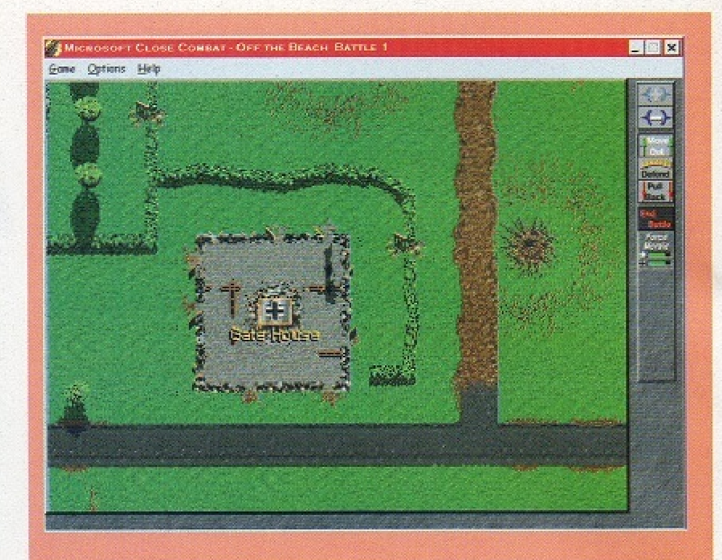
SETTLERS 2

RUN: SETTLER2.BAT



La demo jugable de **Settlers 2** cuenta con un programa de instalación propio que se encarga de conducirte por la misma. Requiere mucha memoria convencional libre. Algunas tarjetas Super VGA necesitarán un *driver* del tipo UNIVESA para acceder a este modo. Dentro de la demo, el propio programa posee un tutorial que te enseña a jugar.







CLOSE COMBAT

RUN: CLOSEC.BAT

Si tienes Windows 95 podrás disfrutar de la demo de este juego de la nueva línea de Microsoft. ¡No funciona bajo Windows 3.x! Si nuestro fichero BAT no logra acceder al fichero de instalación del programa, ejecuta desde el explorador de Windows 95 el archivo CCTRIAL.EXE que encontrarás en el interior del directorio CLOSEC del CD-ROM.

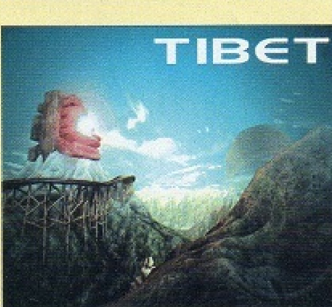




MEGARACE 2

RUN: MEGA2.BAT

La demo de **Megarace 2** no deja jugar, pero te enseña cómo son las carreras en un circuito. Tiene un programa de instalación pero, debido a un fallo del mismo, no debes cambiar el directorio en el que instala la demo (MEGARACE.II) ya que se produciría un error la siguiente ocasión que quisieras ejecutar esta demostración.





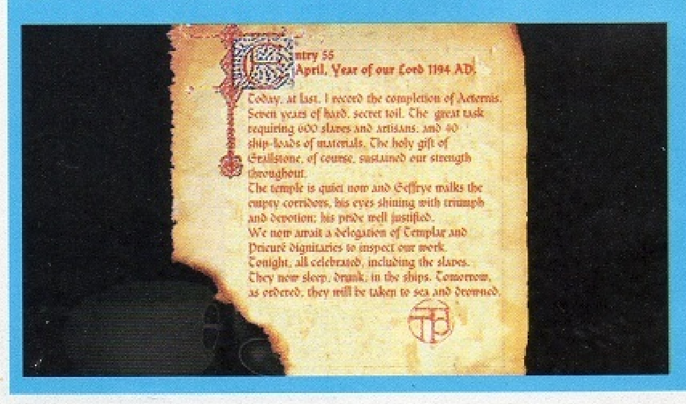


AZRAEL'S TEAR

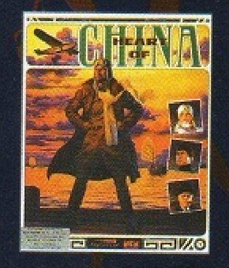
RUN: AZDEMO.BAT

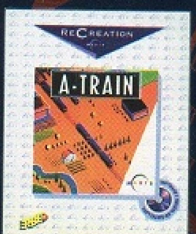
La demo del juego **Azrael's Tear** es jugable, y cuenta con un programa de instalación propio que te guía convenientemente para que no tengas ningún problema con la misma. Algunas tarjetas Super VGA pueden requerir de un *driver* tipo UNIVESA para disfrutar plenamente de la demo. Para saber cómo funciona, te recomendamos que leas el fichero de ayuda que acompaña al programa.



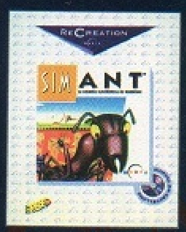


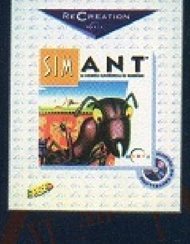


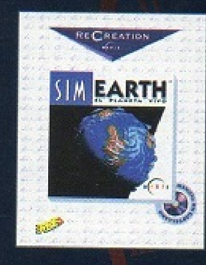




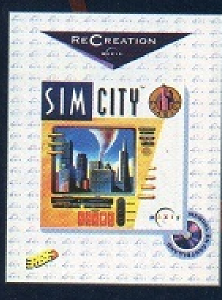




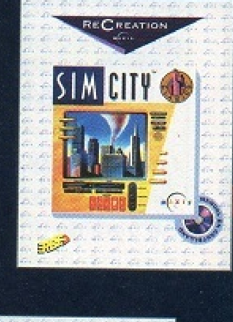


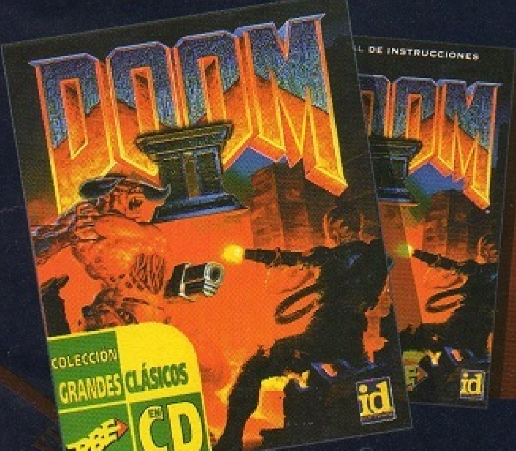






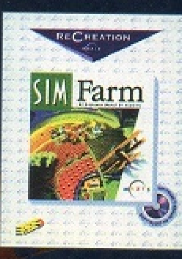






ERBE te trae, a través del tiempo, la colección ***grandes clásicos en CD***. Todo lo que en su día no pudiste tener remasterizado hoy en CD, caja grande, manual completo en castellano y todo desde

1.995 Pesetas.

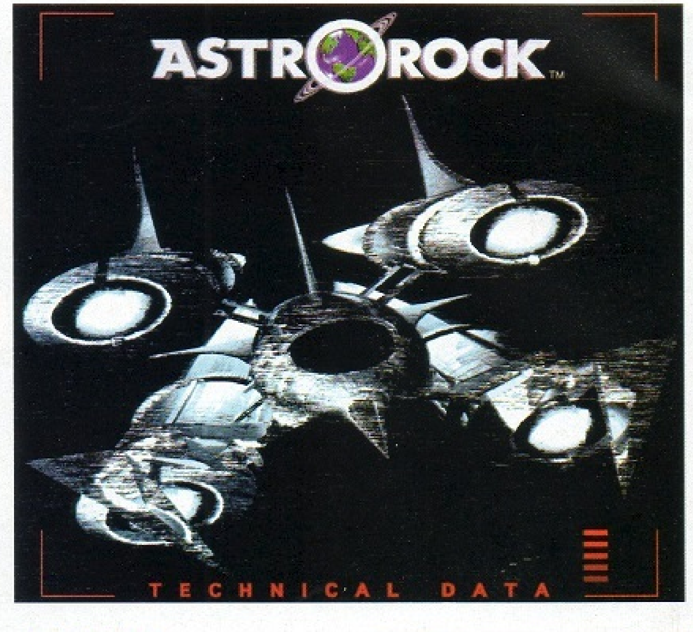




ERBE SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63

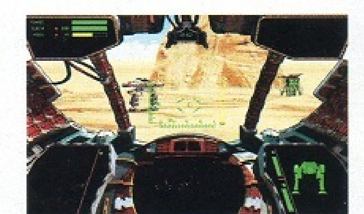






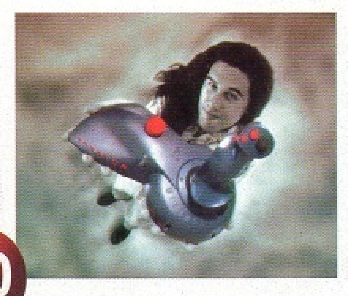
G-NOME

En breve aparecerá este programa de 7th Level, muy parecido a la serie de *Mechwarrior*, que tantos seguidores posee. Tomarás el control de un aguerrido robot que participa en una peculiar guerra futurista en la que los robots intentan eliminarse unos a otros. Lo más interesante de este producto es la inteligencia de los enemigos.



WINGMAN WARRIOR

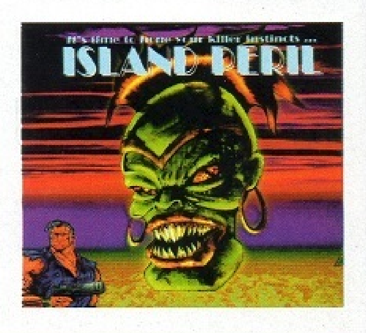
Logitech presenta otro periférico de su serie Warrior. Se trata de un *joystick* que presume de ser el primero que está específicamente diseñado para los arcades 3D. Para poder hacer esta afirmación se han basado, además de en la presencia en el proyecto de uno de los programadores de *Doom*, en su control de giro de 360 grados, un mando de control direccional y de velocidad separado, etc.



JUEGOS ATLANTEAN

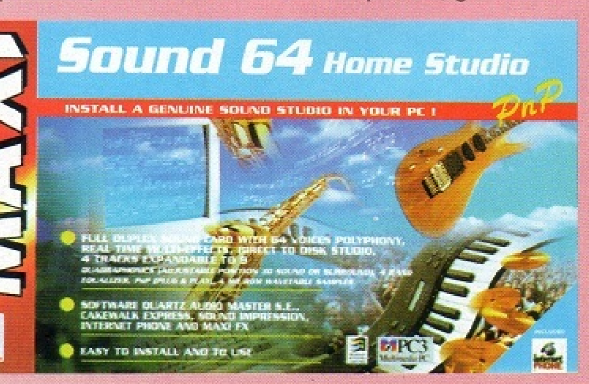
En fecha próxima harán su aparición dos programas de Atlantean. El primero de ellos, llamado **Astrorock**, sigue la clásica estela de los arcades "matamarcianos", y especialmente del conocido *Asteroids*. El segundo se llama **Island Peril**; se basa en el sistema de juego del clásico *Doom*, pero posee escenas de vídeo, así como enemigos digitalizados.

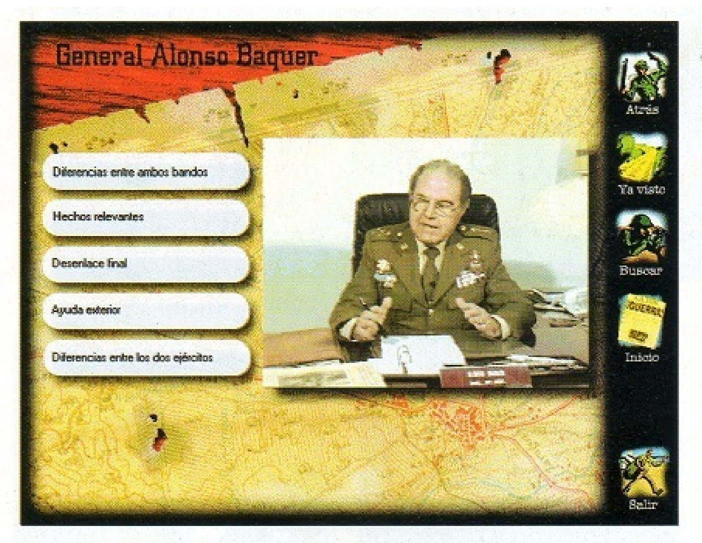




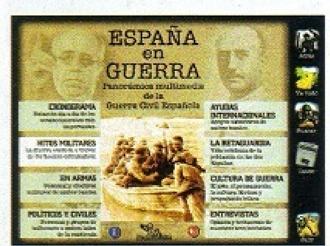
MAXI SOUND 64 HOME STUDIO

Ubi Soft introduce en el mercado español esta tarjeta de tecnología europea, la primera que ofrece sesenta y cuatro voces de polifonía, diversos efectos en tiempo real, grabación y tratamiento directo en disco, cuadrifonía, sonido *surround* y 3D, ecualizador gráfico a cuatro bandas, etc. En modo MIDI (MPU 401, General MIDI, General Standard) ofrece 4 Mb. de ROM en *samples* de síntesis por tabla de ondas. Todo esto, por lo demás, nos llega a un precio bastante asequible para casi todos los bolsillos.

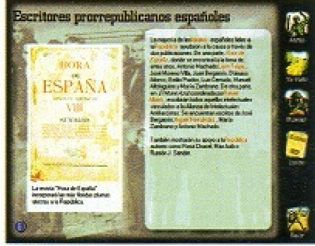


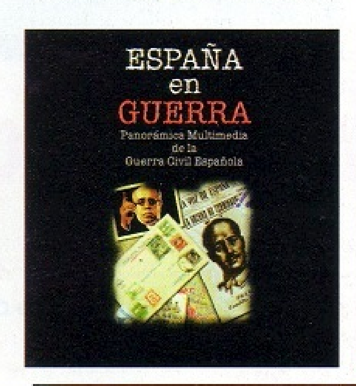


ESPAÑA EN GUERRA



Se trata de una cuidada revisión de nuestra Historia más reciente, llevada a cabo por una compañía española, Paradise. Reúne importantes documentos y artículos de interés para los que deseen tener una visión de conjunto de la devastadora Guerra Civil Española. Se trata de un programa muy completo, que repasa a los más importantes personajes y que pretende mostrar los hechos acaecidos de forma totalmente imparcial. El usuario es el que tiene la capacidad de juzgar. O al menos así lo pretenden los programadores de la mencionada compañía.

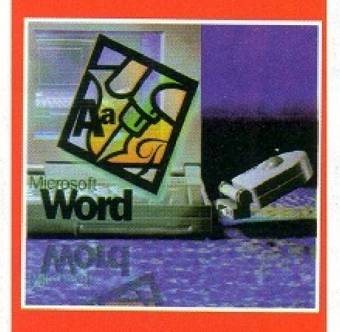




WORD 7.0 PARA WINDOWS 95

Aparece el primer título de la prometedora serie GRU (Guía Rápida para Usuarios), que pretende poner al alcance de los usuarios una información completa y sencilla de todos los entresijos de los programas más utilizados del mercado. Para comenzar la serie, nada mejor que la última versión del procesador de texto de Microsoft, Word 7.0. Si te acercas por primera vez a este programa, se trata en verdad del guía ideal. Podrás disponer de este libro por 995 pesetas. Si quieres pedir información o realizar pedidos, puedes llamar a Abeto Editorial, Telf.: (91) 661 42 11.

Guía Rápida para Usuarios
WORD 7.0
PARA WINDOWS 95



ABETO

BREVES

MICROSOFT SIDEWINDER PAD

En último momento nos ha llegado a la redacción la más novedosa aportación de Microsoft al mundo lúdico. Se trata de un estupendo *pad*, con posibilidad de conectar cuatro jugadores a un tiempo, multitud de botones y un diseño muy ergonómico, similar al *pad* de la consola Playstation. Viene acompañado de un software de configuración especial. El próximo mes hablaremos de este producto en nuestra sección Hardware.

KDC

Esta compañía de distribución ofrece el último *pack* de la casa Megamedia. El producto hace ya el número seis de la serie, dedicada a ofrecer diez de los videojuegos más vendidos en Estados Unidos, a un precio notablemente reducido.

BEDLAM

El nuevo juego que GT Interactive nos ofrece, encuadrado en el género de la estrategia, se parece a la producción de Bullfrog *Syndicate Wars*. Las mayores diferencias se centran en el sistema de juego y la falta de rotación en las cámaras. Un producto muy bien tratado por la prensa inglesa.



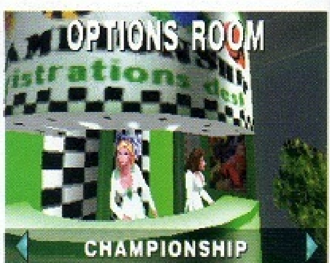
SCREAMER 2

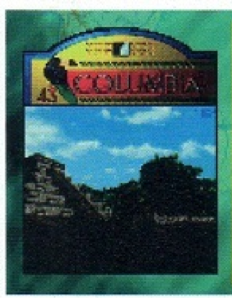
COMPAÑÍA: GRAFFITTI ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

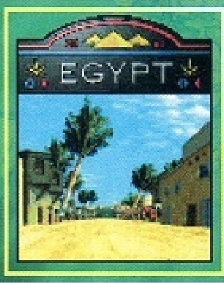
Llega una de las secuelas más esperadas de los juegos de coches. Los programadores italianos de Graffitti han trabajado muy duro para superar un producto que ya por si mismo era todo un número de su género.

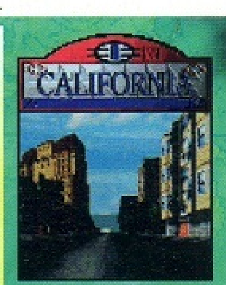
Entre las nuevas características técnicas cabe destacar aspectos como la posibilidad de tener a dos corredores a un tiempo en pantalla gracias a la *split screen*, nuevos modos de juego, circuitos mucho más largos y una jugabilidad excepcional.











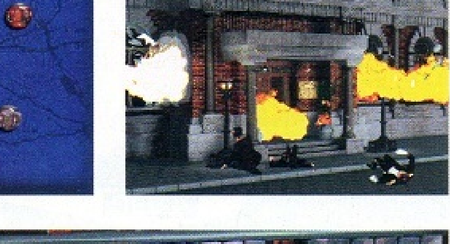


SHERLOCK HOLMES II: EL CASO DE LA ROSA TATUADA

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS



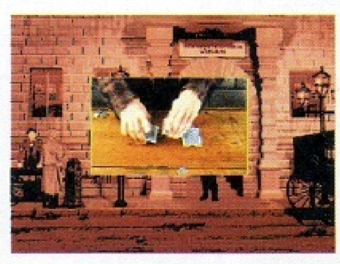




Continuamos con las secuelas. Esta vez se trata de una de las aventuras más originales de los últimos años. Original, no tanto por su apariencia, sino por el sistema de juego. Tienes que controlar al genial detective y a su ayudante, el fiel Doctor Watson, en las pesquisas que deben llevar a cabo por todo el Londres de la época victoriana, para resolver un nuevo misterio: "El Caso de la Rosa Tatuada". Debes recorrer toda la ciudad en busca de pistas, entrevistándote con testigos y sacando información a los confidentes. Esta es tu oportunidad de emular al gran investigador de Baker Street en un caso sin igual de sus archivos perdidos.





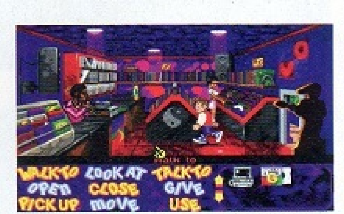


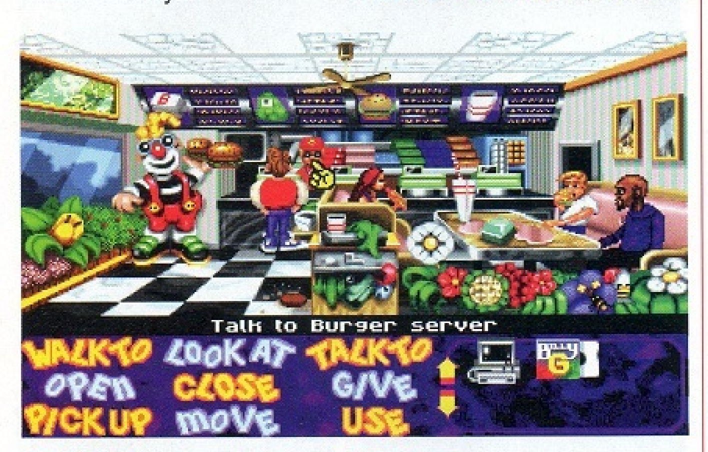
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

COMPAÑÍA: MERIT STUDIOS ● DISTRIBUIDOR: TOPWARE

Las aventuras gráficas cada vez tienen argumentos más complejos y difíciles de entender. **Bud Tucker in Double Trouble** retoma el estilo de las antiguas aventuras de LucasArts y Sierra On-Line, ofreciendo al usuario un programa mucho más simple, pero a su vez entretenido donde los haya.

Con gráficos VGA, este título saldrá en nuestro país completamente traducido al castellano (tanto las voces como los textos).







NFL QUATERBACK CLUB '97

COMPAÑÍA: ACCLAIM ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Si bien el fútbol americano no tiene el mismo éxito en nuestro país que en el de origen, Estados Unidos, las retransmisiones televisivas han logrado que en nuestro mercado tenga cabida la distribución de grandes títulos basados en este interesante deporte.

Éste es el caso de **NFL Quaterback Club '97**, continuación del título de la temporada 96 que comentamos no hace mucho en las páginas de la revista. El gran cambio se ha producido en el entorno gráfico del juego, aunque está basado en el mismo sistema.





GENE WARS

COMPAÑÍA: BULLFROG ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Ya falta poco para que puedas disfrutar con este interesante juego de Bullfrog. En él, debes dirigir tu ejército de genes, bacterias y bacilos contra el enemigo, utilizando las fuerzas que la naturaleza sabiamente te ha proporcionado. Sólo tendrás alguna posibilidad de victoria siguiendo las directrices que aporta sobre cada misión el propio programa.

Sus gráficos Super VGA logran ambientar un juego que destaca ante todo por lo curioso de su diseño, las diferentes características de sus protagonistas y la posibilidad de divertirse durante muchas horas con un juego que se nos antoja original (dentro de su estilo), sobre todo en estos días en los que se ha perdido este sentido en gran parte de las compañías programadoras.

GENE MACHINE

COMPAÑÍA: VIC TOKAI ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Vic Tokai ha apostado fuerte por esta aventura gráfica. Diseñada en Super VGA por los programadores Divide for Zero (realizaron *Orion Conspiracy*, entre otros juegos), cuenta con gráficos al estilo de los dibujos animados, aunque ambientados en la Inglaterra victoriana del siglo XIX.

Para llevar a cabo la misión de encontrar al desaparecido profesor Rumple, nuestro protagonista estará todo el rato acompañado por su fiel mayordomo, el cual no sólo le ayudará con las maletas, sino que le proporcionará información vital durante el desarrollo del programa.







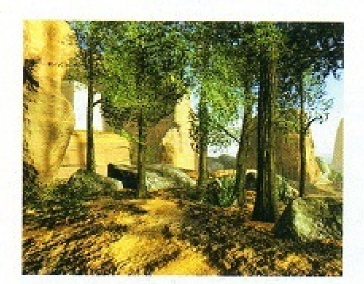
PREVIEW

TIME LAPSE

COMPAÑÍA: GTE ENTERTAINMENT ● DISTRIBUIDOR: ERBE



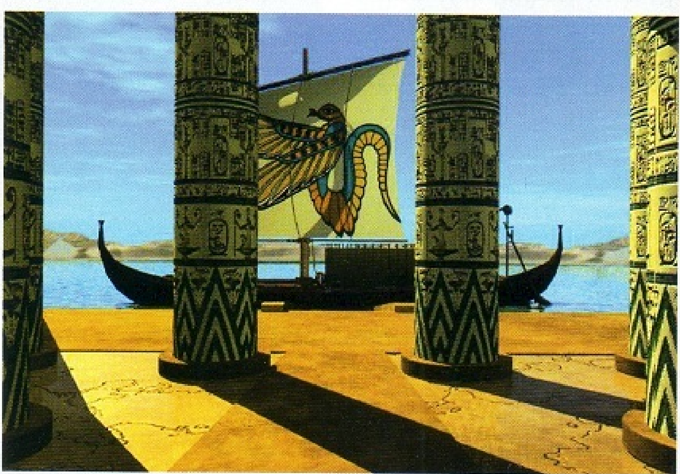
Este mes, como podrás comprobar, hay bastantes aventuras a punto de aparecer en nuestro mercado. En el caso de **Time Lapse**, nos encontramos ante una aventura que combina unos excelentes gráficos Super VGA de altísima calidad con un argumento que, aunque demasiado utilizado, es perfectamente válido hoy en día.



Tu misión consistirá en viajar por diferentes épocas espacio-temporales con el fin de descubrir el misterio que está distorsionando nuestro presente (en este caso, nuestro futuro).

Como podrás comprobar por las fotos que acompañan esta *preview*, la calidad en el aspecto gráfico queda fuera de toda duda, y aunque la versión a la que hemos tenido acceso no es la final, el juego promete mucho.

Esperemos que sigan apareciendo programas como **Time Lapse** en los próximos meses, ya que se echa un poco de menos algo más de variedad en nuestro querido mundillo lúdico.



MICROSOFT SOCCER

COMPAÑÍA: MICROSOFT ● DISTRIBUIDOR: MICROSOFT

El debut de Microsoft en la programación de juegos deportivos va a ser muy fuerte. A este **Microsoft Soccer**, debemos añadir el programa basado en la mejor liga de baloncesto del mundo: la N.B.A.

Ambos cuentan con un diseño bastante parecido y, además de desarrollarse sobre el terreno de juego, los dos programas nos permitirán convertirnos en entrenadores, seleccionando jugadas y alineaciones.







NHL '97

COMPAÑÍA: EA SPORTS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

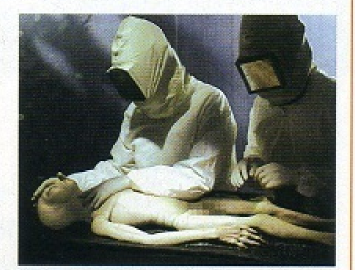
La versión del año 97 del juego de hockey sobre hielo de Electronic Arts aporta mejoras sustanciales respecto a la edición anterior. Aunque, al igual que ésta, utiliza el sistema Virtual Stadium para las cámaras que siguen el juego, éstas están muy mejoradas en el nuevo programa. Otro aspecto que destacar (el más importante, si cabe), es que los jugadores han sido diseñados completamente en tres dimensiones.

Donde antes encontrábamos *sprites*, ahora existen polígonos que logran mejorar el efecto de movimiento sobre la pista de hielo y el de los mismos jugadores. Si has visto *Quake*, podrás comprender hasta qué punto mejora un programa si el efecto está bien conseguido, cosa que, por supuesto, ocurre en este programa de la filial deportiva de Electronic Arts. Otro título que utilizará este sistema, es el próximo *Fifa Soccer 97*.

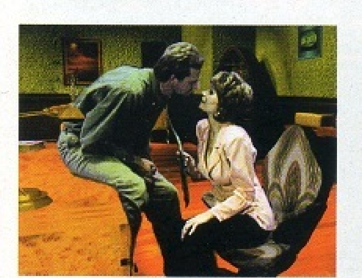
PANDORA DIRECTIVE

COMPAÑÍA: ACCESS SOFTWARE ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

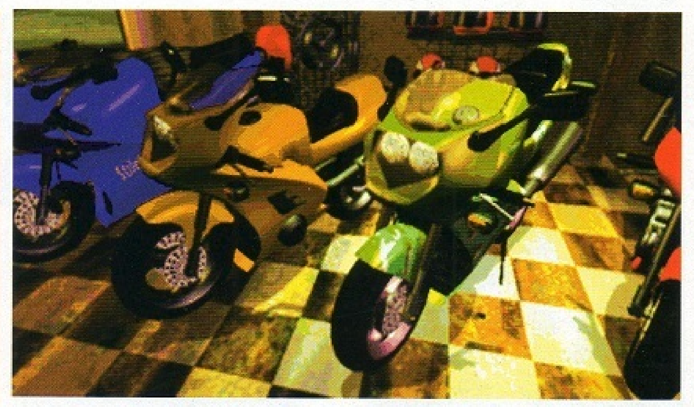
Si *Under a Killing Moon* te gustó, el nuevo juego de Access Software te sorprenderá aún más. Debes acompañar en su periplo al conocido detective Tex Murphy. Este personaje, (inseparable de su gabardina "a lo Colombo"), se adentrará en un misterio en el que están relacionados extraterrestres, agencias gubernamentales, ricos en busca de aventuras, o simples vagabundos, involucrados en el mismo por pura casualidad.



Se ha mantenido el mismo sistema de juego (esto es, movimiento libre por las diversas escenas que posee), pero se han mejorado notablemente las escenas de vídeo digitalizado. Merece la pena verlo.







ROAD RASH

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS ● ELECTRONIC ARTS

Motos de gran cilindrada es lo que nos ofrece este nuevo juego de Electronic Arts diseñado para el entorno Windows 95. Basado en el clásico de las consolas de videojuegos 3DO (más tarde también en Playstation), ha sido mejorado notablemente en los gráficos de carrera (SVGA de muy alta calidad), aunque ha perdido bastante definición en los vídeos, sobre todo si los visionas a pantalla completa.

El juego es bastante deportivo, y aunque es más que recomendable contar con un *pad* similar a los que usan las consolas antes mencionadas, podrás disfrutar también con él mediante las teclas o un *joystick*.

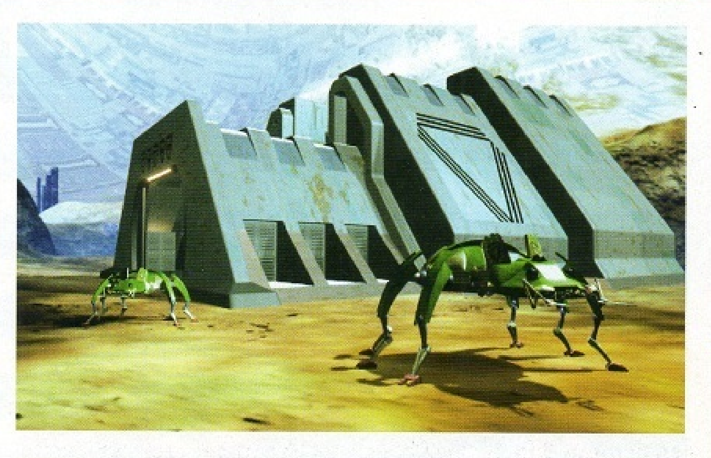
RA-MA

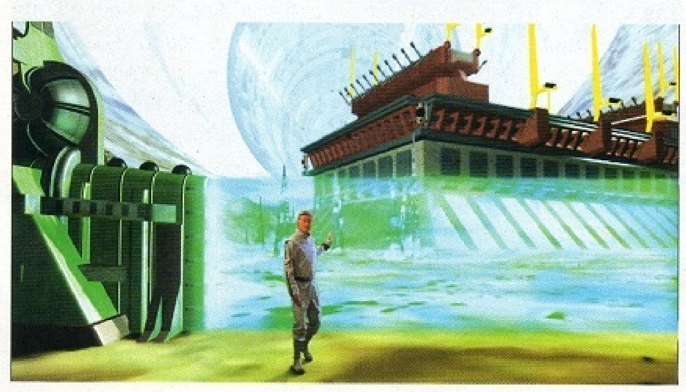
COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

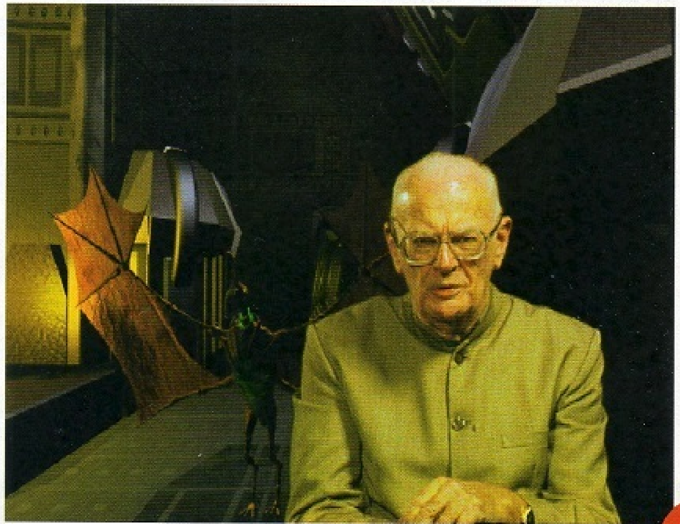
Ra-ma, la última producción de Sierra On-Line, no sólo está basado en una historia de Arthur C. Clarke (autor de *2001: Una odisea en el espacio*), sino que este escritor realiza sus primeros "pinitos" como estrella del videojuego al hacer apariciones estelares durante el desarrollo de esta aventura gráfica.

Sus gráficos Super VGA están realmente conseguidos, al igual que las escenas de vídeo que acompañan al programa, pero lo más importante de este título es su interesante desarrollo.

El futuro parece que da mucho de sí últimamente en los videojuegos, así que seguro que encontraremos interesante este programa.

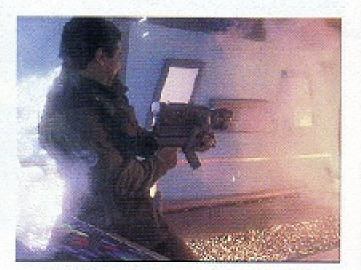






CRUSADER 2: NO REGRET

COMPAÑÍA: ORIGIN ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS



Crusader: No remorse ya tiene su secuela. En **No Regret**, tienes que volver a la acción con tu soldado de los cuerpos especiales espaciales, con la misión de acabar con todo bicho que se interponga en tu camino. En efecto, te dará igual acabar con la vida de un pobre trabajador, que con la de un temible robot que te saca dos metros de altura y algunas toneladas de peso más de lo que aguanta tu humilde armadura.

Gráficamente es "clavado" a la primera entrega, exceptuando los nuevos enemigos, pero poco más, ya que los escenarios son casi iguales.

El programa no sólo es muy similar al título anterior, sino que más bien parece un disco de misiones que se vende aparte. De todas maneras, si te gustó la primera parte, esto no tendrá importancia alguna, ya que aquí encontrarás quince nuevas fases de acción a raudales y adrenalina al límite.



SCORCHED PLANET

COMPAÑÍA: VIRGIN ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN






Aunque parece un simulador más que un arcade, se trata precisamente de esto último. Tu peligrosa misión consistirá en visitar diferentes planetas en pos de enemigos de las más diversas especies. Tu vehículo es una especie de robot dirigido desde su interior, con lo que podrás disfrutar de visión desde su interior, o bien, desde el exterior, con las diferentes cámaras que conforman el sistema de visión del juego.

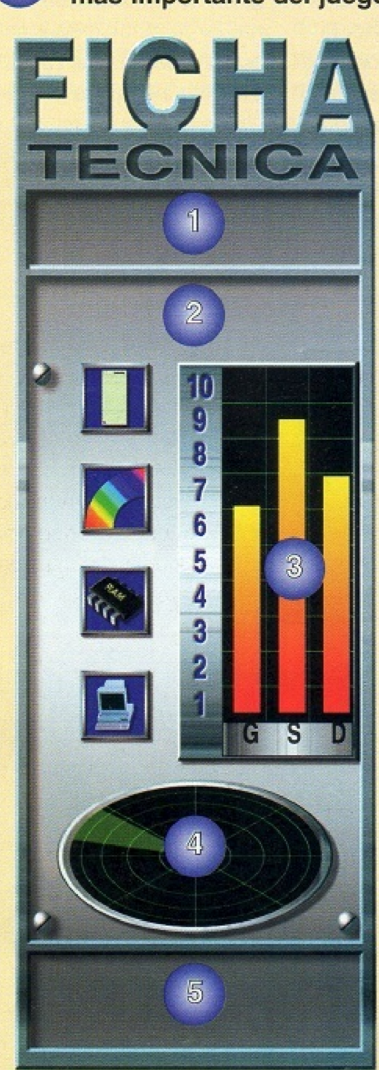
Los enemigos están muy bien diseñados; los escenarios, por su parte, aunque son bonitos, tampoco aportan nada nuevo dentro del género, ya bastante utilizado.





La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

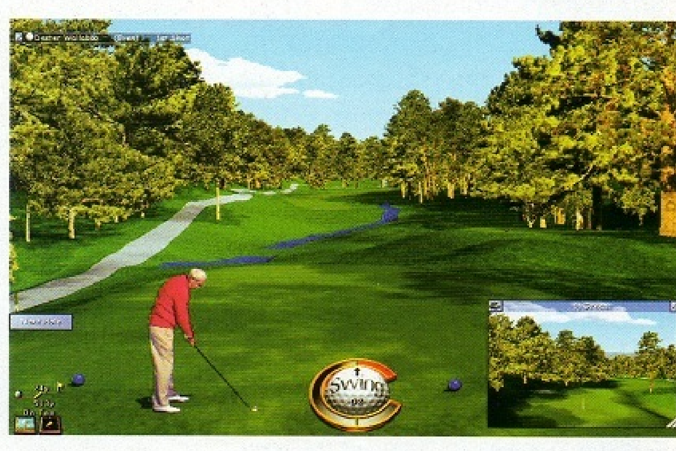
1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



ÍNDICE



LINKS LS



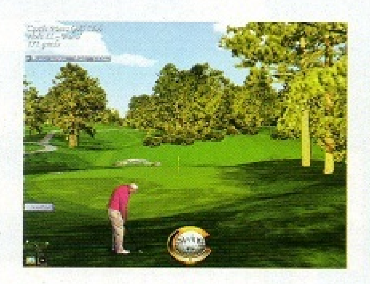
Links 386 colocó muy alto el listón de los juegos del golf. Este nuevo programa marca de nuevo la pauta y alcanza un grado de realismo que será difícilmente igualable.

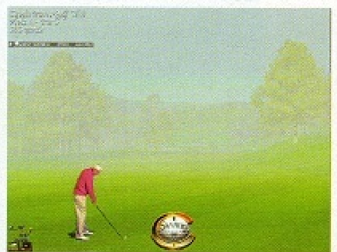
Cuando, hace ya algunos años, apareció en el mercado *Links 386*, supuso una auténtica revolución dentro del mundo de los juegos de golf. Su enorme realismo, la sencillez de su manejo y la extraordinaria calidad que poseían sus gráficos hicieron que superara con creces a todos los programas de la época, logrando colocarse en un pódium. Hasta ahora ningún otro producto había conseguido bajarlo de él. Consiguió acercar a muchos usuarios que jamás habían sentido demasiado interés por este elitista deporte, a menudo considerado más bien de clase alta y un tanto complicado de practicar.

Poseía una calidad gráfica que por aquella época ningún programa había explotado. Usaba resoluciones y paletas hasta entonces desaprovechadas con una sencillez que permitía tras unos minutos de práctica poder jugar campos enteros con tarjetas bastante aceptables. Muchos juegos se han acercado a su nivel, como *Microsoft Golf* o *PGA*, pero ninguno ha logrado captar el interés de los usuarios con tanta intensidad como logró hacerlo en su día *Links*.

Por otro lado, una muy inteligente política de lanzamiento de nuevos campos, cada vez más espectaculares, le ha permitido mantener su cuota de mercado a lo largo de bastantes años. Sin embargo, a estas alturas, la presión de los nuevos juegos y la aparición de máquinas mucho más potentes han decidido a los programadores a crear una versión más actual que no sólo mantiene todo el sólido encanto del estupendo programa original, sino que llega a superarlo en muchos aspectos, desplazando a un segundo plano por un tiempo indefinido, una vez más, todos a sus rivales, algún de ellos de gran calidad.

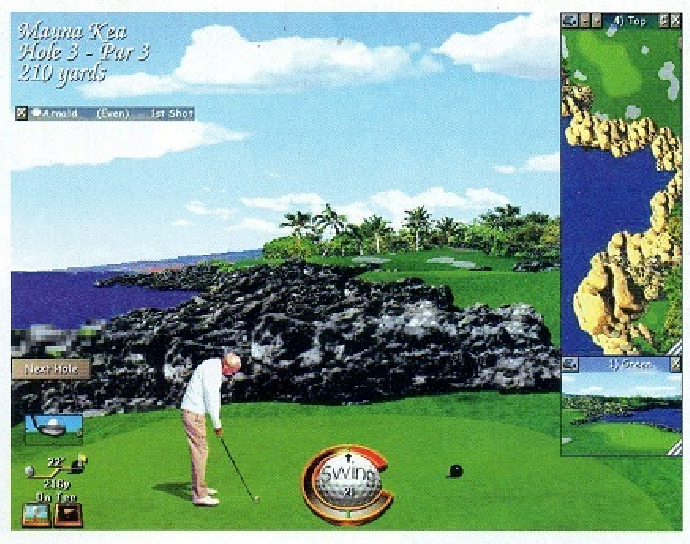
La nueva versión del programa, que han dado en llamar **Links Ls**, mantiene un interfaz de usuario bastante similar al que poseía el programa original. De hecho, la estructura del juego, como el manejo de los jugadores, se ha mantenido prácticamente sin ningún cambio sobre la versión anterior. Los modos gráficos que maneja han sido modificados de manera muy notable, como era de esperar. El programa permite aprovechar al máximo los recursos de nuestras tarjetas gráficas, permitiendo personalizar la resolución y paleta que deseamos utilizar. Con este fin, incorpora la utilidad UniVesa en su versión 2.0. De esta manera pretende unificar los modos de cada una de las tarjetas que hay en el mercado con la versión más

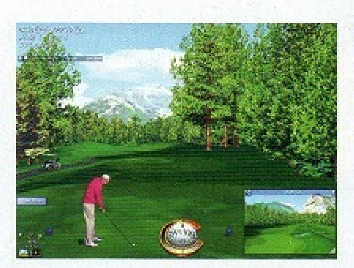








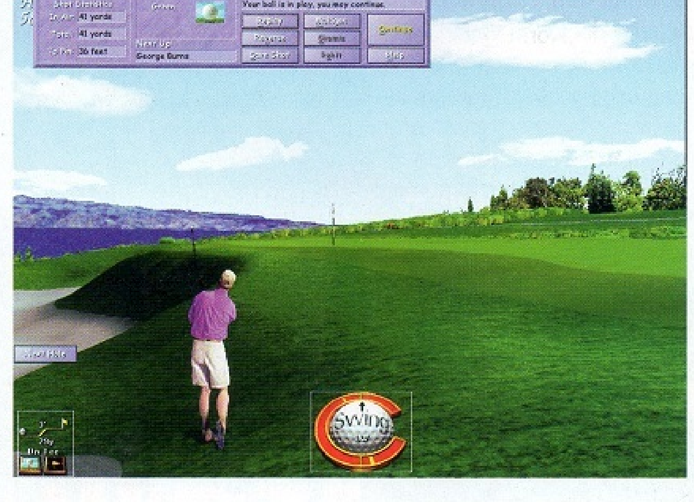




reciente de esta utilidad, que instala en la memoria los modos del estándar VESA de manera que los gráficos funcionen adecuadamente sobre nuestra tarjeta.

En todo momento, de todas formas, es necesaria una tarjeta SuperVGA, de al menos 1 MB, si se quieren obtener resoluciones interesantes. Dispondrás de resoluciones desde 640x480 hasta 1024x768, y unas paletas que van de los 256 colores hasta los 65000, dependiendo en todo momento de la memoria de tu tarjeta de vídeo. Al igual que ocurría con su predecesor, aprovecha al máximo la capacidad gráfica del ordenador. Eso sí, debes disponer de una tarjeta muy rápida si deseas trabajar a resoluciones muy elevadas. Por lo tanto, las tarjetas de bus local son absolutamente fundamentales para ello. Para configurar todo lo señalado del mejor modo posible, cuando instales el juego irán apareciendo unos completísimos menús que te enseñarán cómo se ven los gráficos en cada modo. De todas maneras, puedes cambiarlo siempre que quieras, pues existe una opción de configuración en el menú general del juego. Igual ocurre con la tarjeta de sonido, que él mismo detecta entre el amplio abanico de posibilidades soportadas.

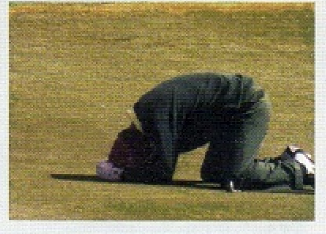
Hasta aquí hemos podido ver cómo los requerimientos hardware se han elevado notablemente, pero ¿con qué consecuencias? Simplemente, podemos afirmar que la calidad gráfica es tal que casi te permite sentirte dentro de un campo de golf. A la máxima resolución y con el máximo número de colores es realmente asombroso descubrir la belleza de los paisajes que te ofrece el programa. Porque se puede decir que es algo más que un juego. Es una auténtica obra de arte. La exuberante vegetación de cada hoyo, la excepcional figura de los jugadores, realizados mediante animaciones a partir de jugadores reales filmados en vídeo y editados digitalmente, y lo paradisiaco de algunos de los campos hacen que sea realmente maravilloso el espectáculo. Merece la pena ver y disfrutar los gráficos, aunque no sea para jugar. Añadiendo a esto el realismo del juego y la capacidad del mismo para atraer al jugador, te encuentras con un programa completísimo, difícilmente superable con la tecnología actual, llamado a convertirse en uno de los lanzamientos más importantes de la temporada actual. Es un número uno con todas las de la ley.





Pese a ello, el interfaz de juego no ha variado apenas. Mediante el botón derecho del ratón tienes que situar la dirección de referencia sobre la que lanzarás. En la parte inferior, sobre el centro de la pantalla, aparece una pelota de golf que está rodeada por un barra. Mediante dicha barra puedes controlar la fuerza con que golpeas la bola y la

ALTERNATIVAS



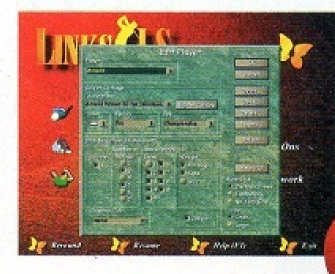
PGA TOUR GOLF
EA Sports•Electronic Arts
Un gran juego que requiere demasiado sistema...



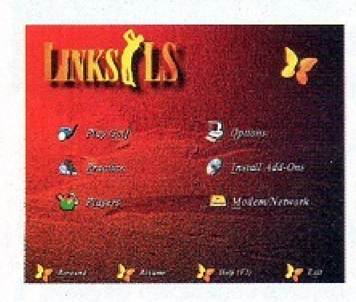
VIRTUAL GOLF
Core•Proein, S.A.
Un juego para ordenadores con menores prestaciones.



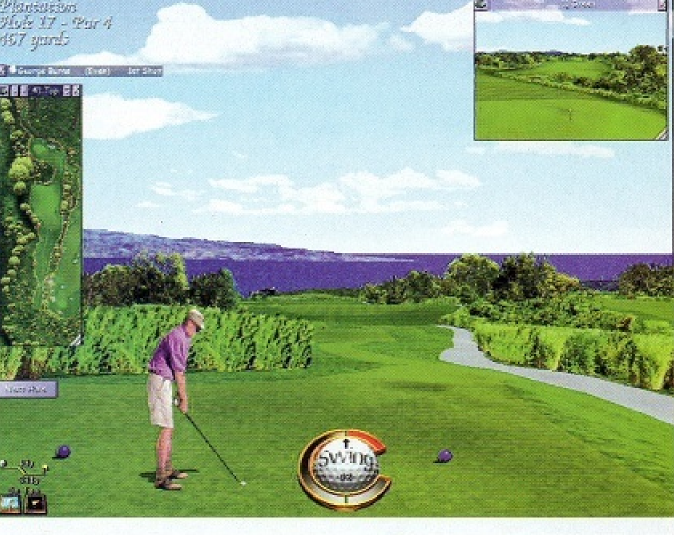
MICROSOFT GOLF 2.0
Microsoft•Microsoft
La versión de *Links* para Windows de la mano de Microsoft.



MEGA GAME







dirección relativa a la referencia anteriormente marcada. Ten en cuenta que cuanto mayor sea la fuerza con la que golpeas, mayor será la desviación en el caso de que no centres tu golpe.

Este sistema de funcionamiento tiene la dificultad de que no sólo debes escoger adecuadamente tus golpes, sino que además tienes que ser hábil para acertar con la dirección adecuada. De todos modos, puedes activar la opción *mulligans*, es decir, repetir el golpe sin que cuente en tu tarjeta. En la parte baja de la pantalla aparecerá un panel de control cuando bajes el cursor. En él puedes modificar la posición del golfista, cambiar de palo y observar en la ventana las distintas cámaras dispuestas sobre cada hoyo. Estas cámaras permiten ver tomas superiores, el *green*, la calle principal y hasta un total de seis diferentes vistas.

Puedes disputar partidos (el que obtiene un hoyo se anota un punto; gana el que más puntos saca a lo largo de un campo), jugar en el modo tradicional o bien hacerlo por parejas. Los personajes han sido realizado a partir de jugadores reales.



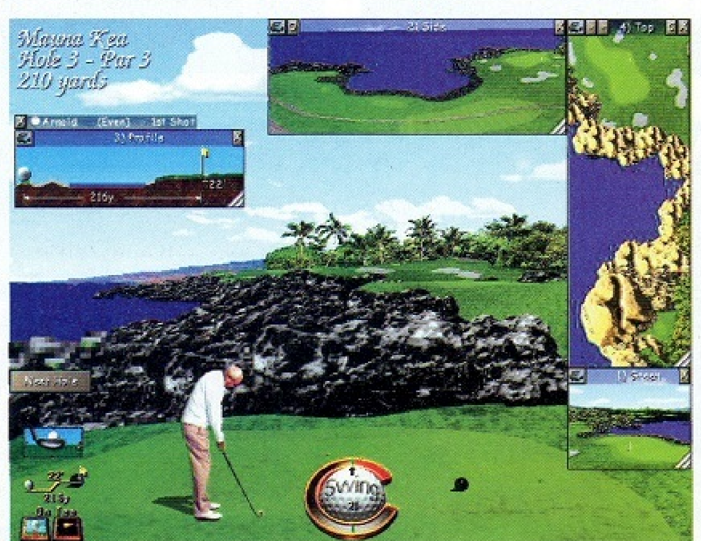
Sus animaciones, cuya calidad puedes modificar, son muy buenas. Dispones de dos jugadores varones y dos femeninos. Además, como gran añadido, se ha introducido como personaje a Arnold Palmer, uno de los más prestigiosos jugadores de golf de todos los tiempos.

El programa trae de serie 3 campos, todos ellos provenientes de Maui. Sin embargo, permite jugar con los campos del juego *Links 386*, tras una transformación que, aunque parezca increíble, modifica y mejora los gráficos. El jugador que posea escenarios de versiones anteriores sólo tiene que actualizar el juego para disfrutar de los mismos de un modo bastante mejorado.

Como aspecto diferente de la versión anterior del programa, cabe destacar la introducción de lo que el programa denomina *Tours* de los campos. Estos *Tours* son unos vídeos que te explican

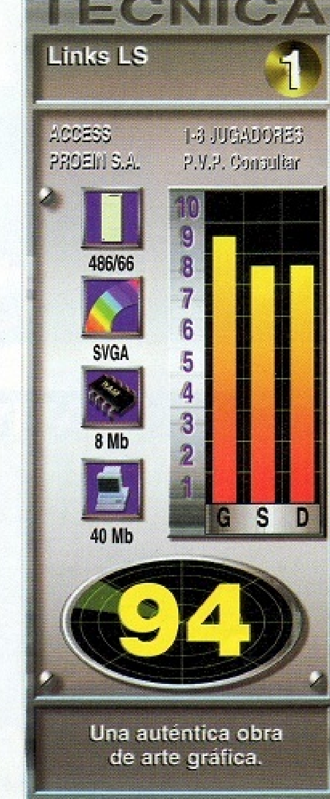


tanto la historia como los entresijos deportivos de cada uno de los escenarios que el programa incluye. El vídeo, de bastante calidad, es muy completo en contenido. Es de suponer que tras el lanzamiento del juego vayan apareciendo nuevos escenarios con sus *Tours* correspondientes y su enorme calidad gráfica, de modo que los nuevos usuarios aumenten el número de campos que tengan para jugar. Además de las posibilidades que el producto tiene de por sí, con el tiempo se multiplicarán a través de las previsibles actualizaciones.



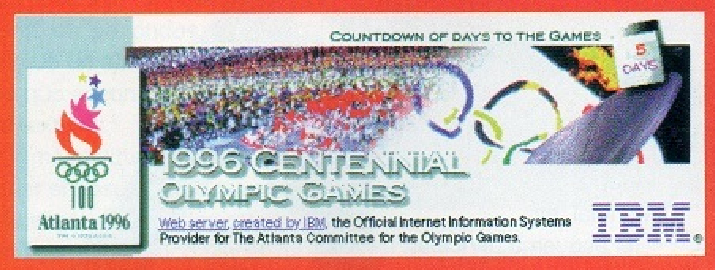
Te encuentras ante un programa que, técnicamente, es totalmente insuperable, y que posee además un enorme atractivo gráfico. Por otra parte, es, por supuesto, muy divertido y fácil de manejar. Hará las delicias de los amantes del golf, aparte de entretener a cualquiera que se acerque a él. Totalmente recomendable para todos los aficionados del buen software.

A. J. Novillo



DEPORTES EN INTERNET

Best Seller Mundial



DEPORTES EN INTERNET

LA GUÍA MÁS COMPLETA JAMÁS PUBLICADA



DIRECTORIOS INTERNET ABETO

Con la nueva colección de directorios Internet, usted tendrá a su alcance información privilegiada sobre las direcciones más útiles e interesantes de la red, y sobre aquellos temas y aficiones que más le apasionan.

Con el presente título, nos acercamos a usted con la más interesante información que sobre el mundo del deporte se puede hallar en la red:

- Información sobre los mejores lugares para practicarlo.
- Enlaces con federaciones, asociaciones, equipos, revistas especializadas,etc.
- Referencias para conocer los últimos resultados y noticias sobre su deporte favorito.
- Toda la información sobre los Juegos Olímpicos de Atlanta 96
- Marcas deportivas, productos, distribuidores, etc

Además, contará usted con una interesante guía alfabética de direcciones, clasificada según múltiples temas, para optimizar al máximo la búsqueda de la información que se desea.

TODO EL MUNDO DEL DEPORTE:

POR SÓLO 1.995 PTAS.

ABETO EDITORIAL

Solicita DEPORTES EN INTERNET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 661.42.11* de 9 a 14 y de 15:00 a 18:00 o por Fax: (91) 661.43.86

Deseo que me envíen: ☐ **DEPORTES EN INTERNET por 1995 ptas. + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos.......................................Domicilio.......................................
Población.......................................C.P ....Provincia.......................................
Teléfono ....F. de nacimiento.......................Profesión.......................................

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a ABETO EDITORIAL ☐ Contra-reembolso

☐ Giro Postal nº.......................................de fecha.......................

☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ CADUCA ☐☐ ☐☐

Firma ,

ABETO EDITORIAL

Rellena este cupón y envíalo a:
ABETO EDITORIAL
C/ Aragoneses, 7.
28100 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)

TIME COMMANDO

Atención pasajeros del tiempo, abróchense los cinturones porque vamos a despegar. A su derecha podrán ver al hombre de Neanderthal, y si dirigen su mirada hacia la izquierda descubrirán la arrebatadora Revolución Francesa.

Si fuera por los programadores de juegos de ordenador, la máquina del tiempo ya existiría desde hace mucho. Y, felices de nosotros, andaríamos viajando por el tiempo desde vete a saber cuándo; el caso es que los usuarios de videojuegos de ordenador lo llevamos haciendo, en realidad, desde hace bastante.

La historia del programa es un tanto simple. Encarnas la figura de una especie de policía del tiempo. Tienes la misión de viajar por esa nueva dimensión repartiendo "mamporros" a diestro y siniestro. En efecto, parece evidente que a lo largo de la historia sólo ha habido personas con malas intenciones para con todos. Comprobarás que hasta una pobre romania intentará marcar tu preciada piel con un grácil cuchillo.

Las épocas que te tocará visitar, sólo por mencionar alguna de ellas, son la Prehistoria, la Antigua Roma, la Edad Media del Japón, la Edad Media de Europa, la Guerra Mundial, etc...

El esquema principal manifiesta una enorme mezcla de géneros. Este *tutti fruti* tiene bastante de arcade, un poquito de videoaventura, y casi nada de simulador de aviones.

Tu recorrido por la Historia lo harás desde un punto de vista tridimensional, en el que debes "zurrar", como siempre, a todo ser vivo que se cruce en tu camino. Esta parte te recordará en gran medida los míticos arcades de *scroll* horizontal, en los que avanzabas destrozando todo lo que hubiese de por medio para llegar hasta el todopoderoso e invencible enemigo de final de fase. Sin duda, pertenece a este género de juegos, pero ha sustituido aquello de "arcade horizontal" por algo como "arcade tridimensional", en el que eres perseguido por una especie de cámara.

Como acabo de insinuar, el seguimiento que se te hace durante el juego puede parecerse un poco a la serie *Alone in the Dark*, sobre todo por el uso de cámaras que desarrollan la acción. Sin embargo, en esta ocasión el empleo de la cámara es constante; disfrutarás de *travellings* cuasi cinematográficos muy espectaculares.

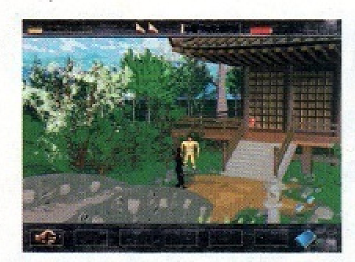
RECOMENDADO

Los gráficos son de una calidad tal que quitan el hipo, la tos y el escorbuto. En efecto, además de las estupendas presentaciones, el juego cuenta con









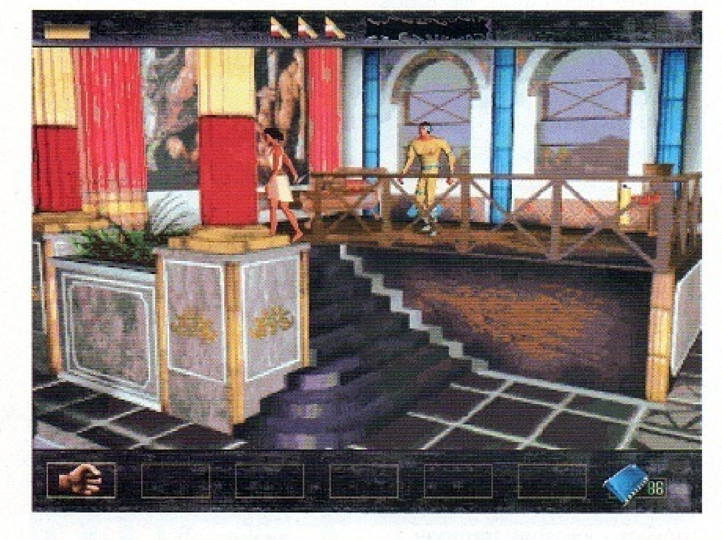


unos gráficos preciosistas, con todo lujo de detalles, como en los fondos, cada uno de un época distinta, en los que encontrarás todo tipo de texturas.

Y más texturas podrás disfrutar si observas los numerosos enemigos con los que tendrás el auténtico placer de toparte. Enemigos que, debido a su permanencia en una sola época, no verás repetirse hasta la saciedad, como suele ocurrir en juegos de índole semejante.

Puestos a dedicarle una pequeña crítica a esta maravilla, hay que reprocharle algo a lo que ya está acostumbrado nuestro amigo *Alone in the Dark*. Debido al uso de las cámaras, hay momentos de lucha en los que no ves a tu personaje lo suficientemente bien, y no sabes realmente si estás "zurrando" a tu neurótico enemigo, o es él el que te "pone a caldo" a ti.

El sonido, posee un nivel algo más bajo que el resto del producto. Las "musiquillas" que contiene son bastante monótonas y, para colmo, debido a su corta duración, van empezando de nuevo de un modo totalmente cíclico y martirizante. Te machacarán una y otra vez hasta que tu cabeza no lo aguante más y se decida a la opción más drástica: desconectar la música.

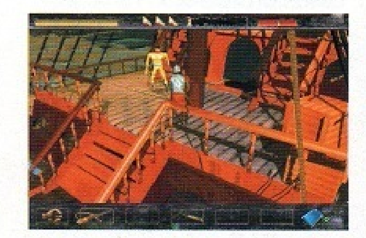


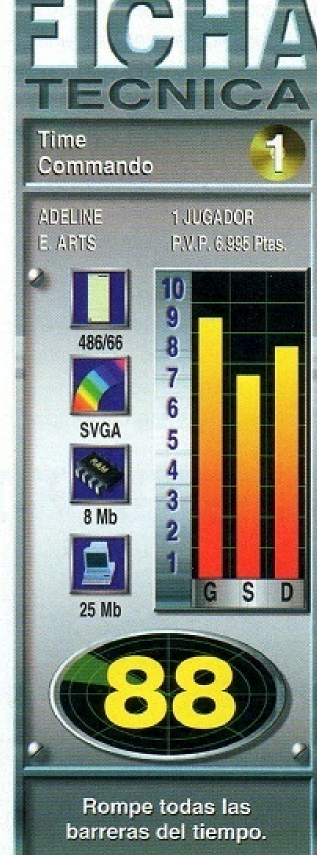
Sin embargo, esas melodías tienen algo curioso, y es que reflejan perfectamente el estilo de cada época, o al menos pretenden hacerlo. En la época primitiva abunda el uso de la percusión; en la época romana, grandes fanfarrias; en el antiguo Japón, sonarán las típicas percusiones orientales; para acabar, en la Edad Media sonarán unas fanfarrias algo más corales. Los efectos sonoros del juego son buenos pero no tienen demasiada ambición. Suena tan sólo lo que tiene que sonar y nada más, con lo que se priva al usuario de la espectacularidad del sonido recargado. Y si no, que se lo pregunten a los directores de películas como *Twister*, *Mission: Impossible* o *Independence Day*.

La diversión, sin embargo, está asegurada en este producto, ya que tiene rasgos de peligrosa adicción, y horas de diversión ilimitadas para todo tipo de jugadores. Sus cinco niveles de dificultad creciente tienen el poder y la garra suficientes para atrapar a cualquier usuario.

Los más castizos se preguntarán: "¿respeta la historia de nuestra pequeña, y querida tierra?" Pues no se respeta, pero tampoco es uno de los objetivos del juego. Te introducen en los anales de la historia como te podían haber metido por las calles del Bronx. Todo sea para disfrutar limpiamente de un producto que tiene muchas otras virtudes.

V. SÁNCHEZ

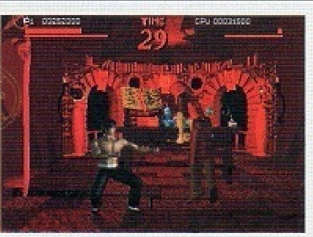




ALTERNATIVAS



JOHNY BAZOOKATOONE
U.S. Gold•Proein, S.A.
Plataformas en las que debes defenderte de infames enemigos.



PRAY FOR DEATH
Lightshock•Virgin
Más lucha, pero en combates a muerte uno contra uno...



JUDGE DREDD
Acclaim•Arcadia
Basado en la película del mismo nombre del amigo Sly.

DRAGONHEART

La conversión a juego de ordenador de la película homónima aún no estrenada en España llega a nuestras pantallas de las manos de la sólida compañía Acclaim.



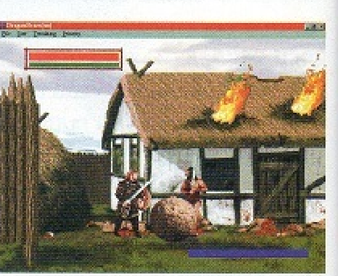
A menudo, tras una película de éxito ha aparecido su versión lúdica. Disney, por ejemplo, tras sus lanzamientos cinematográficos suele crear un juego. De unos años a esta parte, se han producido casos de inversión de términos que han llevado a videojuegos a la gran pantalla, como *Street Fighter* o *Mortal Kombat*. Desgraciadamente para los cinéfilos, un buen juego de ordenador suele acabar como una pésima película. Pero, por suerte para los jugadores, algunos de los mejores juegos de la historia proceden del universo del celuloide.

Dragonheart es la conversión de una aventura medieval de gran éxito en el mercado americano (con la presencia de Denis Quaid y la voz de Sean Connery).

Los encargados de llevar a cabo la conversión han sido los programadores de Acclaim, empresa conocida sobre todo por sus programas de lucha. Se trata de un arcade horizontal, con unos aspectos propios de la lucha y otros de las plataformas.

Debes recorrer con tu héroe una serie de niveles por la Inglaterra medieval. En tu camino encontrarás un sinfín de enemigos que tratarán de eliminarte. Por tanto, debes matar a todos aquellos que aparezcan. Además, cuando mueran dejarán un pepita de oro que te servirá para comprar nuevas armas y "bebedizos" en las tiendas que aparecen al final de cada nivel. En realidad no es necesario matar a los enemigos: puedes evitarlos y salir corriendo, pero es conveniente eliminar el máximo de ellos para conseguir más pepitas de oro. Al final de cada nivel debes batirte con un dragón cuya dificultad irá en aumento según avances en el juego. Tu arma inicial es una espada, pero puedes ir cogiendo o comprando flechas durante, y desde cierto momento dispondrás de un arco. No todos los personajes son enemigos. Algunos te ofrecen ayuda y armas. También encontrarás barriles con objetos útiles o trampas mortales. En tu camino se cruzarán ríos, agujeros en el suelo, troncos móviles y muchas trampas que debes evitar con habilidad. En algunos niveles puedes avanzar por plataformas en árboles o por zonas subterráneas; hay más objetos que en el camino normal, aunque la dificultad es mayor.







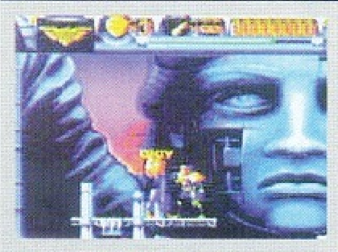


La realización es correcta, aunque se echa de menos una mayor resolución gráfica. El modo de juego por defecto es en una pequeña ventana. Si aumentas su tamaño verás cómo disminuyen la resolución y el detalle. El movimiento es dinámico y el *scroll* de pantalla cumple en todo momento. Las melodías, por su parte, son agradables. En conjunto, es un programa bastante completo, con sorpresas que harán que aumente el interés por jugar.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



JUDGE DREDD
Acclaim•Arcadia
La versión de la película del fornido Silvester.

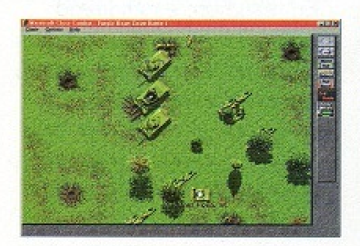


BATMAN FOREVER
Acclaim•Arcadia
Más de lo mismo, pero de calidad notablemente inferior.

Microsoft por fin se ha decidido a entrar dentro del mundo del software lúdico. El primer título de su nueva serie de juegos es este programa de estrategia bélica.

CLOSE COMBAT

Era extraño que un gigante como Microsoft no hubiera entrado en un mercado tan importante como el de los videojuegos. Con el lanzamiento de su sistema operativo Windows 95 y las mejoras gráficas que incorpora, ha comenzado una auténtica migración de las casas de programación hacia la realización de programas que corran sobre este nuevo entorno.



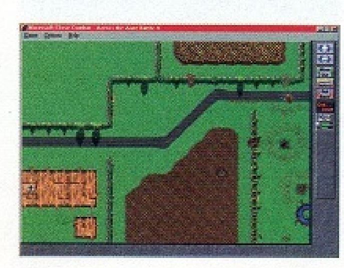
Como no podía ser menos, Microsoft se ha asociado con algunas casas de programación para crear un catálogo de juegos que aprovechen al máximo las nuevas prestaciones de su sistema operativo. Ya desarrollamos estos lanzamientos en el especial sobre la casa que apareció en el número anterior. Ahora nos llega el primer título completo, **Close Combat**.

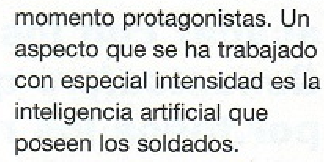
El programa se puede englobar en la simulación estratégica militar. Te verás inmerso en las batallas de la Segunda Guerra Mundial. Puedes tomar el control de cualquiera de los dos mandos. Tienes la posibilidad de librar batallas simples, dentro del amplio abanico que trae el programa, o crear una campaña en la que debes ganar batallas hasta conseguir la derrota global de tus rivales. El juego es igual en ambos modos.



Por otra parte, es posible definir el grado de dificultad, lo que se traduce en una mayor o menor inteligencia de los enemigos. En principio, colocas a tus hombres en las posiciones que creas más adecuadas para comenzar la batalla, momento a partir del cual no habrá tregua para realizar correcciones. Dentro de la contienda puedes indicar a tus unidades las acciones que deben tomar. Las realizarán con más o menos acierto según cómo se desarrolle la batalla. Asimismo, debes indicarles si quieres que ataquen ciegamente o con cuidado, que vuelvan atrás y otras opciones que irás descubriendo poco a poco.

Gráficamente, el programa no es muy espectacular. Está formado por gráficos detallados pero excesivamente pequeños, que, si se amplían, pierden bastante resolución. De todos modos, como juego de estrategia que es, este aspecto no marca diferencias, aunque es una condición que puede mejorar el conjunto. Igual se podría decir sobre los sonidos: recogen con corrección los efectos especiales durante la batalla pero no son en ningún momento protagonistas. Un aspecto que se ha trabajado con especial intensidad es la inteligencia artificial que poseen los soldados.





Quizá es demasiado complejo. No es trivial el manejo de todas las opciones posibles, y mucho menos el correcto uso de las unidades para conseguir tu objetivo. Además, el desarrollo de las batallas es algo lento, debido a un exceso de realismo. Un programa interesante con una firma de calidad tras él, pero dirigido a un sector de usuarios muy especializado.

A. J. Novillo

ALTERNATIVAS



OFFENSIVE
Ocean•Arcadia
Estrategia tridimensional de la Segunda Guerra Mundial.

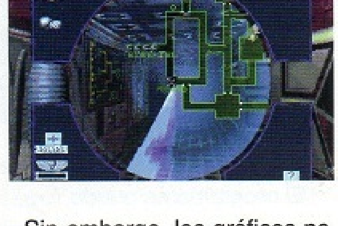


SETTLERS II
Blue Byte•Electronic Arts
Segunda entrega de un divertido programa de estrategia alemán.



SPACE HULK
VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS

Eres un *Blood Angel* y debes acabar con los peligrosos *Genestealers* que acechan por todos los rincones. Sin embargo, puedes ser el ángel exterminador... o bien uno de los bichos exterminados.



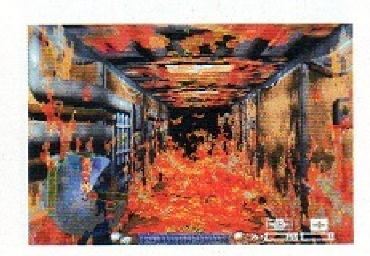


Desde la plataforma 3DO llega a PC este juego basado en un título que vio la luz hace algún tiempo. En él tienes que enfrentarte a los *Genestealers*, unos seres parecidos al famoso *Alien* y con muy malas intenciones.

Estos simpáticos bichitos han invadido un gigantesco *Space Hulk* y, antes de que provoquen demasiados problemas, deben ser eliminados. Para ello te introducirás en la piel de un *Blood Angel* equipado para la ocasión.

Se trata de un programa tipo *Doom*, con algunas diferencias. La principal estriba en los compañeros que te siguen y en el rádar de zona. Tus amigos se arriesgarán por ti y te defenderán a toda costa, pues si te sucede algo la misión acaba. Tampoco tú te puedes descuidar. Si mueren demasiados *Blood Angels*, no lograrás tu objetivo.

La ambientación del juego está bien realizada. Los monstruos impresionan y el sonido ambiental crea una atmósfera de misterio.



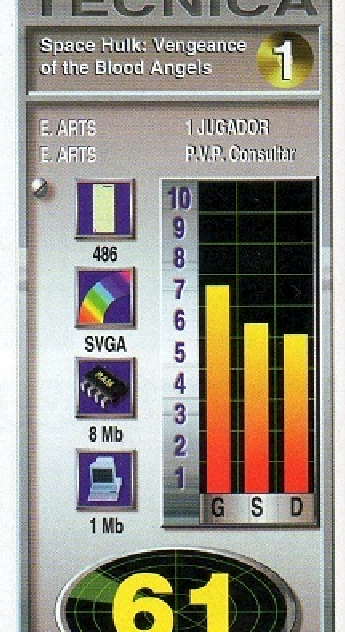
Sin embargo, los gráficos no llaman demasiado la atención. Están creados con herramientas de diseño en 3D, pero no tienen una calidad excesiva. Los enemigos son todos exactamente iguales, y siempre hay que hacer más o menos lo mismo. El resultado es, lógicamente, un producto bastante repetitivo.

Por otro lado, los movimientos son suaves y las animaciones están bien hechas, aunque tampoco conseguirán sorprender a nadie.

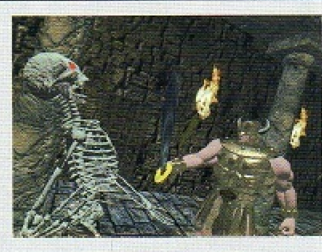
En cuanto al sonido, el nuevo **Space Hulk** dispone de unos efectos sonoros más que aceptables. Las voces de tus compañeros a través de las radios informando de la situación ayudan mucho a introducir al jugador en el papel de *Blood Angel*.

En resumen, es un juego mediocre con algunas chispas de calidad, como las voces de las que ya te he hablado, algún que otro gráfico, etc. Pero estas chispas no consiguen despertar un verdadero interés en un producto aburrido.

F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS



WITCHAVEN 2
Capstone•Proein, S.A.
Lucha 3D en un sangriento ambiente medieval.



QUAKE
id Software•New Software Center
El último reto de los creadores del mayor éxito de las 3D, *Doom*.



BUBBLE BOBBLE COLLECTION

Después de casi una década desde su lanzamiento en máquinas recreativas, Acclaim reúne en este programa la saga de juegos de *Bubble Bobble*.



Los más "viejos" del lugar recordarán que a mediados de los 80 apareció una máquina recreativa de bastante éxito llamada *Bubble Bobble*. En ella podías manejar a dos pequeños dragones o lagartos que expulsaban burbujas por la boca. Su objetivo era eliminar a todos los enemigos que apareciesen en cada pantalla tras introducirlos en estas burbujas. Además, debías recoger los objetos que iban apareciendo y, especialmente, las letras, que al formar la palabra EXTEND te daban nuevas continuaciones. No tardaron en aparecer conversiones para consola y, más tarde, una para PC.

No tardaron en aparecer conversiones para consola y, más tarde, una para PC. Antes de que ésta apareciera, los programadores





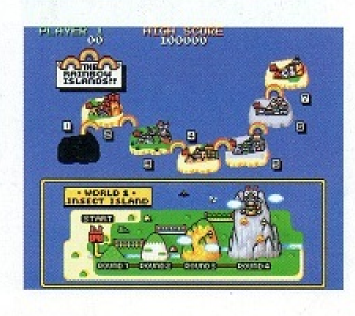




crearon una segunda parte un poco especial: *Rainbow Island*, que no se parece en nada al programa inicial. Seguía siendo un arcade plataformas, en este caso vertical, en el que debías cruzar una serie de mundos. Cada uno de ellos estaba formado por cinco islas, que debías recorrer para, en la última, enfrentarte con el enemigo de final de fase. Las islas estaban constituidas por una serie de plataformas con diversos objetos de valor que debías recoger para aumentar tu puntuación. Como arma disparabas unos arco iris. Algunos enemigos, al morir, dejaban gemas de colores; si recogías las de todas las tonalidades, obtenías una extensión del juego. También aparecieron versiones para las consolas y para el PC.

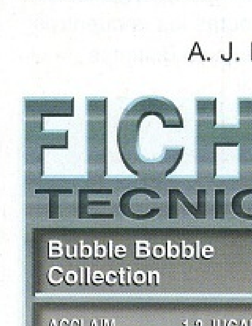
Ahora, los programadores de Acclaim han decidido relanzar este proyecto incluyendo en un solo CD los dos juegos anteriores, más una versión totalmente remozada gráficamente de **Rainbow Island**, llamada **Rainbow Island Enhanced**.

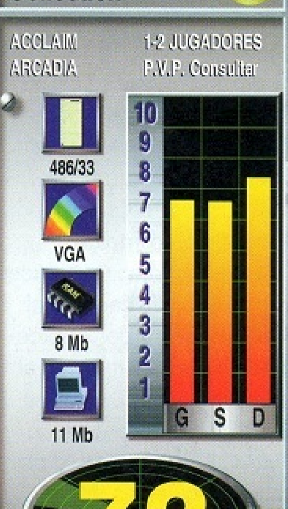
El resultado de todo ello es un programa de tres juegos bastante desequilibrados. Pese a que se han retocado los *sprites* y se han tratado de mejorar los aspectos gráficos, los dos juegos iniciales, **Bubble Bobble** y **Rainbow Island**, no están a la altura de las circunstancias. Mantienen su encanto y su capacidad de enganchar y entretener al jugador, pero tanto gráfica como sonoramente no alcanzan el nivel mínimo que se debe exigir a cualquier programa actual.



El de **Rainbow Island Enhanced** es un caso diferente. Posee la calidad de contenido del programa inicial, pero, al haberse vuelto a crear por completo todo el aspecto exterior, saciará los gustos de los nuevos usuarios, introduciéndoles en un tipo de juego que está un poco en desuso. El programa sigue siendo divertidísimo y justifica por sí sólo el contenido del CD.

A. J. Novillo





FICHA TECNICA

Bubble Bobble Collection — 1

ACCLAIM / ARCADIA — 1-2 JUGADORES / P.V.P. Consultar

486/33 · VGA · 8 Mb · 11 Mb

G S D

72

Bajo la sombra de la nostalgia.

ALTERNATIVAS



BAKU-BAKU ANIMAL
Sega•Sega
Un juego tipo *Columns* pero de más actualidad.



RETURN OF ARCADE
Microsoft•Microsoft
Pacman, **Dig-dug** y demás juegos clásicos en un interesante *pack*.



OLYMPIC SOCCER

En los Juegos Olímpicos, todos los deportes se ven representados, pero algunos brillan más que otros. El fútbol es, quizá, el de mayor éxito. Y, aunque en esta ocasión sea cosa de chavales, se ve allí el mejor fútbol.

Este año se ha disputado el mayor evento deportivo actual, las Olimpiadas. Aprovechando esto, la casa USGOLD ha sacado un nuevo simulador deportivo con el fútbol olímpico como eje central.

Debido a que han tomado como evento principal las Olimpiadas, los equipos que puedes elegir para jugar son los que participaron en esta competición, desde el querido equipo español hasta el que quedó campeón, Nigeria. Con ellos disputas los encuentros que quieras en distintas modalidades, desde las exhibiciones, en las que podrás empezar a controlar a tus jugadores, hasta una liga, pasando, por supuesto, por la competición olímpica.



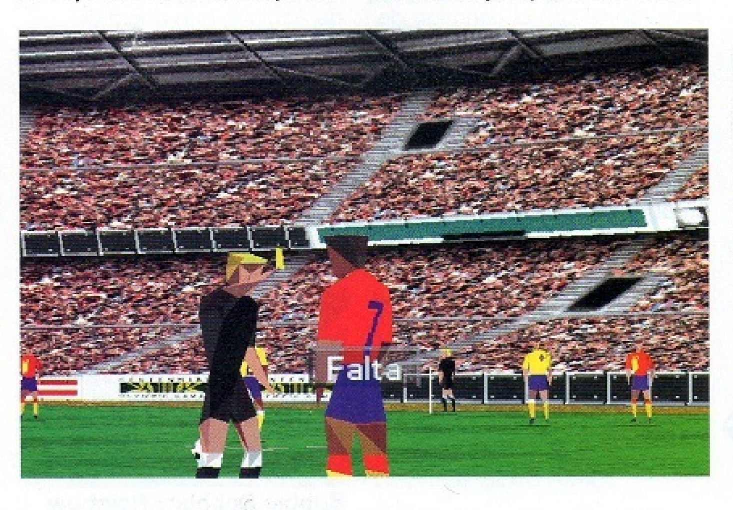
La representación gráfica elegida es muy cercana al estilo impuesto por el excelente *Fifa 96*. Te mueves en un estadio virtual, con una cámara flotante que sigue la acción. Esta cámara se puede poner en diversas alturas, dependiendo de si quieres ver a los jugadores en primer plano o tener una mayor visión de la jugada, pasando por varios planos intermedios. Los gráficos de los jugadores son completamente poligonales, lo que les hace perder calidad, formados por una serie de pirámides y prismas, pero les confiere gran cantidad de posiciones.

El aspecto que han intentado traspasar mejor de la realidad al ordenador es el control de los jugadores y del balón, con la cantidad de jugadas diferentes que se pueden realizar con el esférico. Con esto, sin embargo, en lugar de añadir acción y posibilidades complican el programa. En efecto, han pensado que la mejor manera de traspasar el control del balón al teclado es a través de... ¡seis botones de disparo diferentes! Disparar, pasas, golpeas de cabeza, "taconeas", etc. De este modo se complica sobremanera el control.

En cuanto al sonido, no es especialmente destacable. Sólo es algo aparente la existencia de un comentarista que va resaltando los aspectos más importantes de los encuentros. El resto de los sonidos son los típicos de este tipo de simuladores: los gritos del público, los golpes del balón y el pito del árbitro.

Estos factores hacen que al programa, a pesar del buen nivel técnico (trabaja, por ejemplo, tanto en baja como en alta resolución), le falte jugabilidad. Así, además de la dificultad de control del balón, a veces se pierde de vista, mientras los contrarios son tan capaces de echar el balón fuera, como de realizar una jugada que ya hubiera querido Pelé.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



COMPLETE ONSIDE
Telstar•Proein, S.A.
Un completo simulador futbolístico que incorpora parte de estrategia.



EURO 96
Gremlin•Arcadia
Más fútbol basado en la reciente Eurocopa de Inglaterra.



BATTLEGROUND WATERLOO

Continuando con la serie de juegos basados en grandes batallas de la Historia de la Humanidad, nos llega en esta ocasión la posibilidad de hacer cambiar el curso de la Europa del siglo pasado.

Llega el tercer capítulo de la serie de estrategia de la casa Empire, **Battleground Waterloo 1815**. Tomas parte en la batalla que decidió la guerra por el control de Europa, librada entre las tropas napoleónicas y los batallones liderados por Wellington.

En el paquete que forma el juego no sólo guerreas en este escenario; hay unos terrenos que te irán guiando hasta que puedas ser capaz de enfrentarte a una batalla de como Dios manda, con miles de soldados y artillería. Una opción incorporada en este título es la posibilidad de variar el equilibrio de la batalla, dando una ventaja menor o mayor a un bando, independientemente del ejército que maneje el ordenador.

El aspecto gráfico mantiene un gran nivel. Puedes disfrutar de diversas opciones de visualización. Desde un punto de vista táctico, tienes la típica representación bidimensional desde un punto de vista cenital, con dos grados de *zoom*. Es más espectacular la disposición tridimensional, con tres distancias de aumento, para que puedas tener una visión general de la batalla o una particularizada de la zona de mayor conflicto. Con todo esto viene una serie de vídeos que se presentan con cada enfrentamiento, dando una idea correcta de la acción en primera línea.



El sonido no llega a tan alto nivel, pero cumple su cometido, proporcionando los ruidos propios de una batalla. Ha sido realizado en estéreo, por lo que el disparo lo oirás a un lado y el impacto al otro. La banda sonora no sólo no es cargante, sino que en algunos pasajes llega a ser amena, si te gustan las marchas militares.

Las unidades con las que cuentas para ejecutar tus órdenes se dividen en los tres grupos principales: infantería, caballería y artillería, a los cuales se añaden los líderes y las unidades de rearme. Dentro de cada uno de estos cuerpos hay diferentes formaciones. La infantería ofrece las más variadas de ellas; te puedes colocar tanto en línea o en columna como en posición de ataque y en forma de cuadrado, para así cubrir perfectamente todos los ángulos posibles.

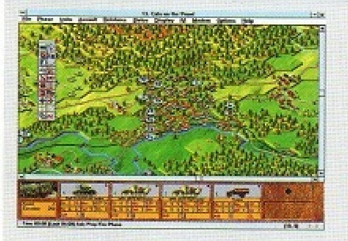
Si prefieres jugar contra otra persona, el programa te ofrece esta posibilidad de diversas maneras. Lo más simple es utilizar un mismo ordenador; también podéis jugar en tiempo real a través de un módem o de un puerto serie, de modo que no se puedan espiar los movimientos del contrario. Para jugar a distancia, puedes utilizar el correo electrónico, generando en cada uno de los turnos un fichero que envías al contrincante, con todos tus movimientos y órdenes.

A. VEGAS





ALTERNATIVAS



BATTLEG. ARDENNES
Empire•Arcadia
Similar juego de la casa, centrado en la PGM.



BATTLEG. GETTYSBURG
Empire•Arcadia
Otro programa de la misma serie, basado en la Guerra de Secesión.

THE ELKMOON MURDER

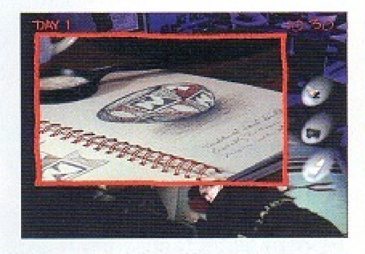


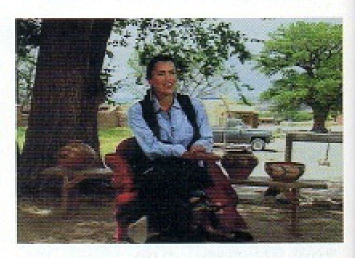
De los mismos programadores que *Zork Nemesis* y *Spycraft* nos llega una videoaventura que promete ser el brillante comienzo de una nueva y única serie de aventuras policiales.

Bajo el título de *Santa Fe Mysteries*, Activision te propone una singular saga de videoaventuras que tiene por denominador común esclarecer los casos policiales que vayan ocurriendo en esta pequeña población norteamericana. Para ello, te meterás en el cuerpo de un detective de la policía local que debe resolver los diversos problemas que vayan ocurriendo. El primero de estos casos, titulado **Elkmoon Murder**, será el asesinato de un miembro de la comunidad. Con este lanzamiento, Activision continúa avanzando con paso firme dentro del mundo de las videoaventuras, tras sus sonados éxitos anteriores *Zork Nemesis* y *Spycraft*. El programa mantiene ciertas similitudes con éstos, aunque se desmarca en algunos puntos dando un aspecto más novedoso.

RECOMENDADO

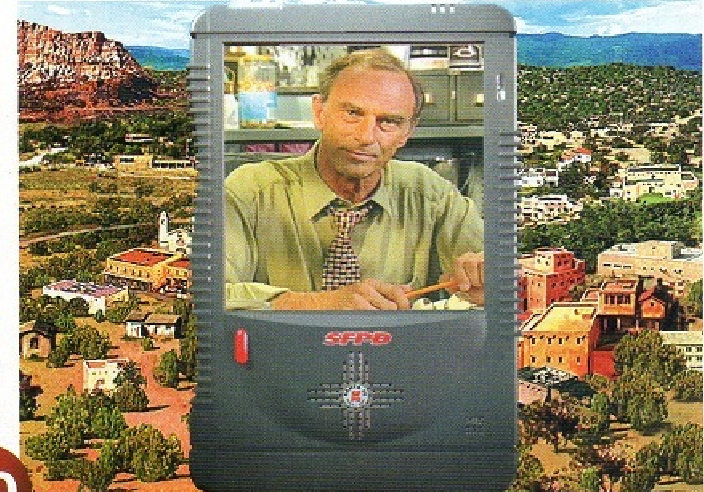
En primer lugar, debes ponerte en el papel de detective de una población pequeña y poco acostumbrada a tener problemas mayores a algunas borracheras y algún robo de coche. En este caso, un enrevesado asesinato trae de cabeza a todo el cuerpo de policía local, y especialmente a ti, pues eres el encargado de resolverlo. Como aspecto diferencial con respecto a otras videoaventuras, aparece el factor tiempo. Dispones de ocho horas para descubrir al asesino. Si transcurrido ese tiempo no has llegado a una conclusión, el asesino se encargará de hacerte callar de la forma más trágica que pueda. Esta característica también aparecía en otra videoaventura, *D*. Para llevar a buen término el caso, dispones de la ayuda de tu compañero, un indio nativo de la zona, y todo el cuerpo de policía de Santa Fe.



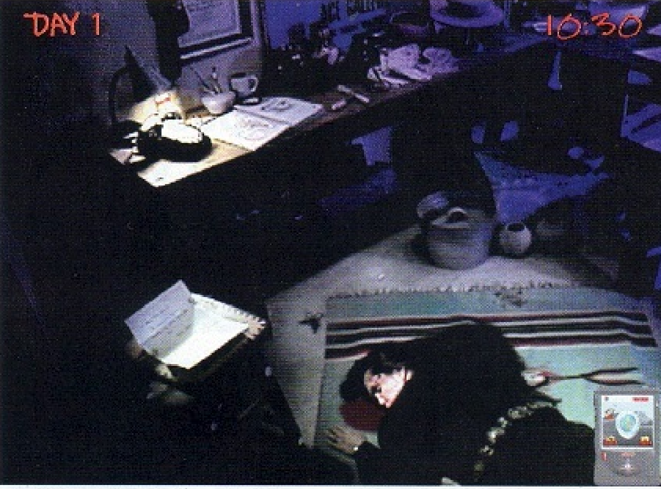


Tienes un asistente en el centro de policía que te atenderá siempre que sea necesario. A partir de ahí, el resto depende de tu habilidad para encontrar pruebas, saber interrogar a los sospechosos y atar cabos en la investigación. Al igual que en otros juegos de tipo policial como *Police Quest III* y *IV*, posees una serie de objetos personales que debes utilizar para llevar a cabo correctamente tu investigación, como una cámara fotográfica o bolsas de plástico para recoger las pruebas. También tienes un libro de notas en el que escribirás sobre lo descubierto en cada lugar que visites y lo que te ha dicho cada uno de los testigos y sospechosos. También dispones de las fichas de cada caso y de cada sospechoso. De hecho, debes anotar en ellas si los consideras como tal o como un simple testigo, de cara al momento en que tengas que poner en claro tus notas. Esto recuerda en cierto modo el final de *Laura Bow*, en el que debías descubrir a cada culpable e indicar de qué cargos se le debía acusar. Tendrás también a tu disposición un intercomunicador mediante el cual te pondrás en contacto con la central de policía.

El modo en que los programadores han implementado todo el entramado anteriormente descrito ha sido mediante un interfaz en primera persona similar al de los







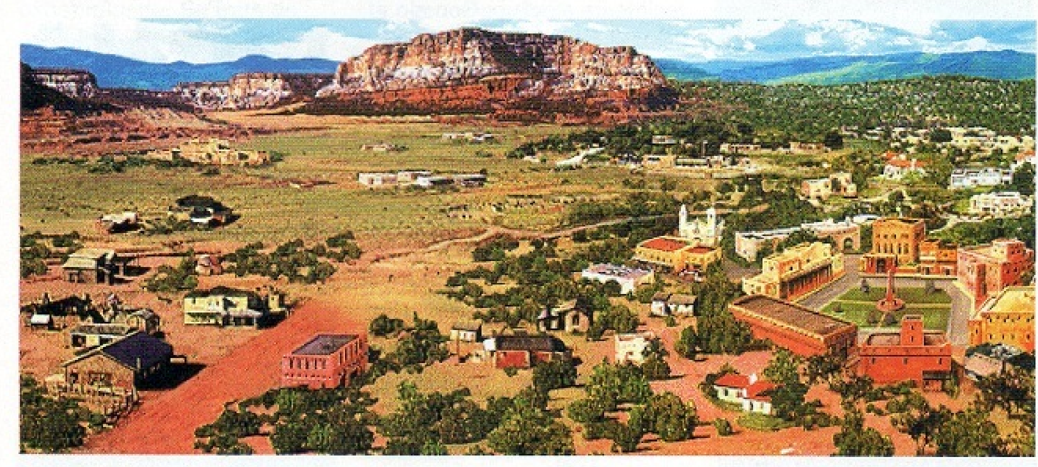
otros juegos de la misma casa, y a programas de la talla de *Are you afraid of the Dark?* o *Congo*. En cada lugar que visites aparecerá una foto, de gran resolución, y las escenas animadas serán siempre vídeos. Hay una única vista por cada habitación, pero podrás ampliar determinadas zonas que aparecerán con una ligera aureola blanca alrededor. Para moverte de un lado a otro, posees un mapa general de la ciudad con los distintos edificios que existen. En cada momento tienes acceso a algunos de ellos, que también aparecerán resaltados del modo que ya ha sido anteriormente descrito. Para cada uno de los personajes del juego se han elegido actores de calidad suficiente, que en muchos casos serán conocidos para ti. El mundo de las películas interactivas ha abierto una puerta para todos aquellos actores secundarios y de televisión de calidad que no han llegado a la fama y que de este modo sacan un dinero extra.

Técnicamente, el programa está muy bien realizado en todos las aspectos posibles. Gráficamente, cada una de las pantallas tiene una resolución magnífica, y la ambientación se ha cuidado con todo detalle. Los vídeos son de una calidad asombrosa, con una excelente resolución. Lamentablemente, están realizados en modo entrelazado, con lo que aparecerán esas molestas rayas horizontales. Pese a esto, hay que valorar muy positivamente su resolución y nitidez.

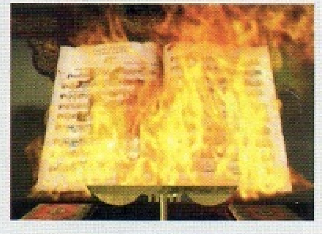
El sonido es bueno, con unas melodías basadas en ritmos sureños. Los efectos especiales no son demasiado destacables, debido a que no existen muchas escenas en las que sean necesarios. Como única nota negativa, decir que todas las conversaciones se encuentran en inglés y no se prevé la aparición de una versión traducida. Por lo tanto, quienes no dominen del inglés hablado tendrán importantes problemas a la hora de comprender muchas de las conversaciones, que contienen información vital para poder completar el juego.

Se trata de un programa técnicamente bueno, que además tiene el atractivo de una historia enrevesada que hará las delicias de los amantes de la intriga y las películas de cine negro. Por unas horas serás un detective como el triste Marlowe junto a su *gimlet* y vivirás las más apasionantes aventuras.

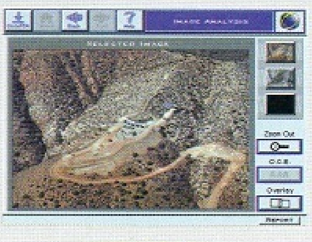
A. J. Novillo



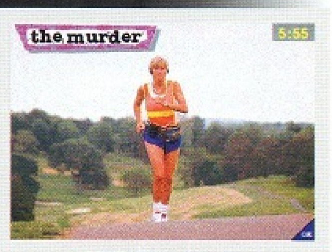
ALTERNATIVAS



ZORK NEMESIS
Activision•Proein, S.A.
Aventura pseudomedieval de la compañía Activision.



SPYCRAFT
Activision•Proein, S.A.
Espías de la CIA y de la KGB enfrentándose entre sí...



¿QUIÉN MATO A...?
Tati•System 4
Asesinatos e intrigas en una serie entretenida donde las haya.





Como persona de mundo a la que le gustan los riesgos, me dispuse a correr la carrera de mi vida. Una trepidante lancha me serviría para ganar el evento. Pero surgió entonces un grave problema: ¡el camino estaba minado!

SPEEDRAGE

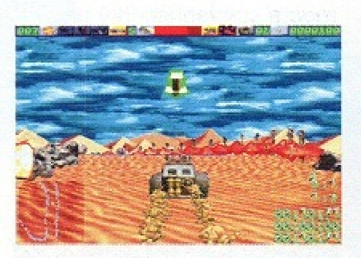
Al que más o al que menos a todos siempre nos han gustado un poco las emociones fuertes, pero, en nuestra sociedad, nadie se quita la corbata para jugarse la vida en, por ejemplo, una trepidante carrera con una lancha en unos pantanos.

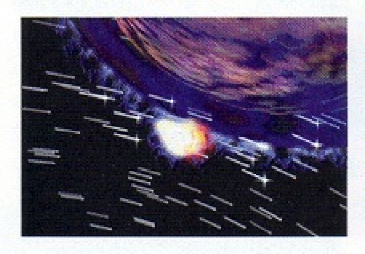
Realmente encuentro lógico que las personas normales no hagan estas locuras. Para eso están los juegos de ordenador, para suplir todo aquello que una persona no haría en la vida real.

Y eso mismo es lo que te ofrece este programa. Unas locas, trepidantes y peligrosas carreras, en las que debes llevar el timón de una excesivamente rápida lancha, o bien el volante de un saltarín *Jeep* del desierto.

En el juego, que sigue el esquema básico de antiguos clásicos como *Out Run* o el maravilloso *Lotus*, podrás, además de correr las típicas carreras, contrarelojs, o la clasificación por vueltas, liarte a tiros con todo lo que te encuentres. Tus enemigos harán lo propio; uno de los desastres que pueden provocar es, por ejemplo, minar el ya peligroso recorrido.

El juego cuenta con unos maravillosos gráficos que, debido a su calidad, terminan resultando algo confusos, ya que se amontonan demasiados factores en una sola carretera. Por este motivo, no podrás tener un control muy preciso para tomar las curvas mientras no te las hallas comido todas y del todo. Sin embargo, se trata de un error al que, con algo de tiempo y el doble de carreras, te terminarás acostumbrando.





El sonido, al igual que en todo este tipo de juegos, es de lo más normal, pero posee todo tipo de detalles. "Musiquillas" rítmicas algo machaconas son tan sólo el aperitivo, pues te encontrarás de postre unos efectos sonoros muy trabajados.

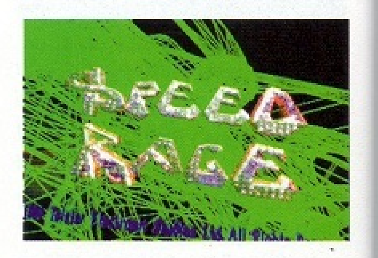
Pese de los fallos que puedan tener los gráficos o lo "normalillo" de los sonidos, lo mejor del programa es su extremada jugabilidad, ya que el manejo de los dos vehículos de los que dispones es realmente efectivo. Con el *Jeep* te encontrarás con todos los problemas que uno de verdad te presentaría en esas mismas circunstancias, y con la lancha pasa tres cuartas de lo mismo.





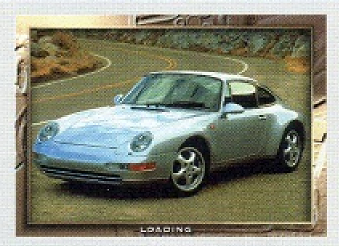
En definitiva, un juego divertido con un problema evidente. Deberían haber introducido algún otro vehículo o carrera para abarcar un espectro más amplio.

V. SÁNCHEZ





ALTERNATIVAS



NEED FOR SPEED S. E.
EASports•Electronic Arts
La arrebatadora necesidad de velocidad en edición especial.



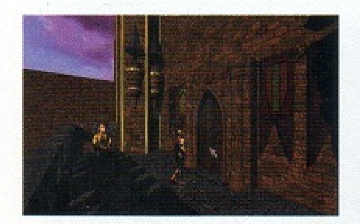
WORLD RALLY FEVER
Ocean/Team 17•Arcadia
Recorre el mundo con tus bonitos *cars*.

CHRONICLES OF THE SWORD

La edad de los dragones y los caballeros ha llegado hasta nosotros una vez más. La Mesa Redonda sigue dando una vuelta detrás de otra.



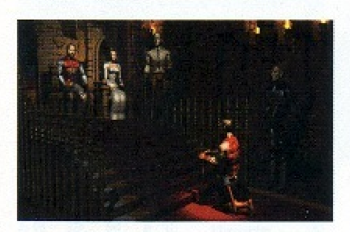
Te encuentras en el año 420 antes de Cristo (eso reza el manual, en un alarde de conocimiento de Historia), en tierras de Camelot. La hechicera Morgana prepara la destrucción del rey Arturo y su reino. El rey, conocedor de sus planes, deposita su confianza en ti para acabar con el peligro.



Como puedes ver, el argumento de **Chronicles of the Sword** no tiene nada de extraordinario. Se trata de una videoaventura al más puro estilo clásico en la que tienes que recorrer distintos escenarios buscando los objetos que te permitirán superar los obstáculos del camino. El juego dispone de sonido Q-Sound e imágenes sintéticas, además de animaciones y vídeos.

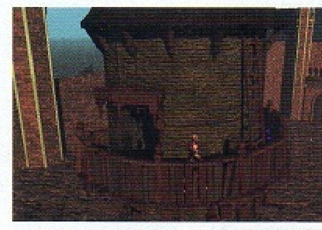
Los escenarios, por su parte, se presentan a pantalla completa, sin información adicional dispuesta en la misma. De este modo se muestran gráficos de mayor tamaño y, por lo tanto, más detallados. Pero si el interfaz con el usuario no está bien realizado, como sucede en este caso, el programa resulta poco cómodo de manejar.

Los gráficos tienen la calidad habitual en los juegos creados con técnicas de infografía. Las escenas, tanto interiores como exteriores, son muy buenas. Sin embargo, el método falla con los personajes, que resultan demasiado artificiales.



Además, son gráficos bastante oscuros, algo más propio de programas de otro género.

A las animaciones les sucede más o menos lo mismo que a los gráficos: son demasiado artificiales. Tendrás la impresión de que no estás viendo más que maniquíes que hacen movimientos un tanto extraños e incluso ridículos, en lugar de caballeros y magos en plena acción. El resultado final, en conjunto, no es malo, pero tampoco llega a convencer.



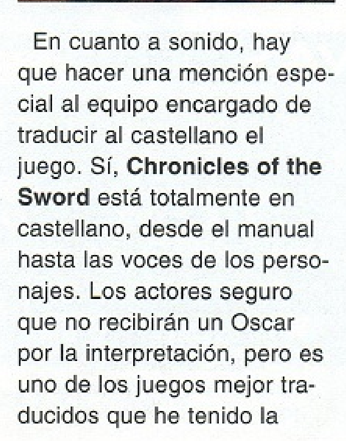




En cuanto a sonido, hay que hacer una mención especial al equipo encargado de traducir al castellano el juego. Sí, **Chronicles of the Sword** está totalmente en castellano, desde el manual hasta las voces de los personajes. Los actores seguro que no recibirán un Oscar por la interpretación, pero es uno de los juegos mejor traducidos que he tenido la oportunidad de ver. Los efectos de sonido tienen calidad sobrada, aunque la técnica Q-Sound pasa un poco desapercibida. La música, por su parte, es adecuada.

En definitiva, es una videoaventura con un desarrollo lento, con un tipo de gráficos que ya empieza a cansar y eso sí, un sonido más que decente. Recomendado para seguidores de aventuras ambientadas en el Medioevo.

F. DE LA VILLA



FICHA TECNICA

Chronicles of the Sword — 2

PSYGNOSIS
E. ARTS

1 JUGADOR
P.V.P. 7.990 Ptas.

486 · SVGA · 4 Mb · 10 Mb

G S D

72

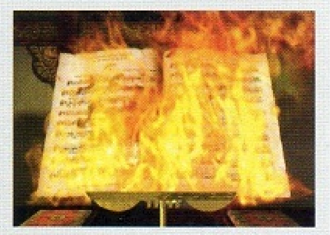
El rey Arturo vuelve a la carga.

ALTERNATIVAS



DRUID

Sir-Tech•Proein S.A.
Anterior juego de los programadores de Chornicle of...



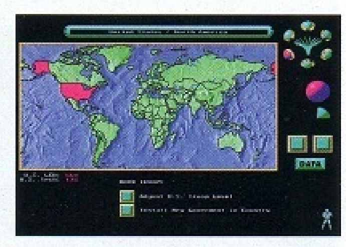
ZORK NEMESIS

Activision•Proein S.A.
Este producto de Activisión es aventura que está que arde...

Hace ya mucho tiempo que Judas vendió a Jesús en uno de los casos más conocidos de traición. Y puesto que la traición es una constante en la historia, ahora has de encontrar a tu propio Judas.

CYBERJUDAS





En esta nueva aventura cibernética que te propone Empire debes tomar el papel del ser más poderoso de la tierra, el presidente de los Estados Unidos en la sombra (no el que eligen los votantes, sino el que eligen los grandes dueños del capital y las finanzas). Pero como toda posición de poder, en este caso absoluto, tienes tus detractores, aquellos que van a hacer lo posible y lo imposible para arrebatarte tu puesto.

Pero esta vez cuentas con una ventaja, y es que sabes que uno de tus colaboradores mas íntimos es quien quiere tu cabeza. A partir de cierto momento vas a comprobar que realiza acciones desde la sombra, inculpándote a ti de ellas. Tu labor principal, además de regir el mundo velando por los intereses de quienes te han colocado en esa posición, es descubrir al autor de esos ataques contra tu persona y desenmascararlo ante aquellos que puedan eliminarle.

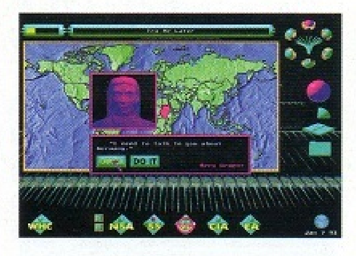
El trasfondo de toda esta historia es que se desarrolla en una red de comunicaciones en la que las conferencias son a través del ciberespacio, usando la infraestructura de la denominada *shadow network* (red en la sombra). Basándose en esto, todos los gráficos tienden hacia la oscuridad. Esto crea una atmósfera opresiva, sobre todo cuando te llega el momento de descubrir al traidor en una carrera contrarreloj, en la que vas recibiendo continuamente datos que te conducirán hacia el impostor, para que luego puedas apuntarlo con tu dedo acusador.

Todo el juego se desarrolla en alta resolución y, dado que no hay demasiadas animaciones, la acción es fluida. Como el desarrollo se centra en el ciberespacio, los gráficos han sido "renderizados", con una buena calidad. Incluso los personajes con que te encuentras están "pasados" por el ordenador. Otro de los factores que identifican el ciberespacio es la extrañeza en los ángulos que toma la cámara para mostrar algunas escenas.

El sonido, muy correcto, ayuda a crear esa atmósfera opresiva. Varía su tempo de acuerdo al momento, llegando al cénit cuando tengas que desenmascarar a **CyberJudas**. Durante todo el juego tus ayudantes te van a estar dando consejos y noticias de lo que pasa en el mundo de viva voz. Esto puede representar un problema, ya que lo hacen en inglés, pero al menos hablan despacio y bastante clarito, por lo que los entenderás por poco que domines el idioma de Shakespeare.

Desde luego, se trata de un programa con el que se pueden pasar las horas; tienes en tus manos el terrible poder de quitar y poner gobiernos. Pero también debes trabajar para ti mismo, manteniendo altos tus niveles de popularidad, manejando convenientemente los hilos que tienes a tu alcance, tanto del ejército y la guerra abierta como de los espías y la guerra fría, etc. Pero siempre debes tener un atento ojo en la espalda para vigilar la posibles puñaladas de tus acólitos traidores.

A. Vegas









ALTERNATIVAS



ADVANCED CIVILIZATION
Avalon Hill•System 4
Estrategia Super VGA que se desarrolla en antiguas épocas.



CIVILIZATION II
Microprose•Proein, S.A.
El gran ejemplo de Sid Meier de cómo se hacen estos juegos.

LOS LIBROS DE INFORMÁTICA MÁS ACTUALES AL MEJOR PRECIO



TÍTULOS PUBLICADOS:

- **EXPLORANDO INTERNET.** Las autopistas de la información.
- **WINDOWS 95.** Un nuevo concepto de la informática.
- **3D STUDIO V.4.** Las tres dimensiones a su alcance.
- **AUTOCAD 13.** Para dominar el diseño técnico.
- **MÚSICA DIGITAL POR ORDENADOR.** Componga y arregle sus temas de forma sencilla.
- **REALIDAD VIRTUAL.** La última frintera.
- **LENGUAJES HTML, JAVA Y CGI.** El diseño de páginas Web para Internet a su alcance.
- **WORD PARA WINDOWS 95.** Un juego de palabras.
- **COREL DRAW! 6.0**

¡Todos los libros contienen CD-ROM con utilidades y ejemplos!

URBAN RUNNER

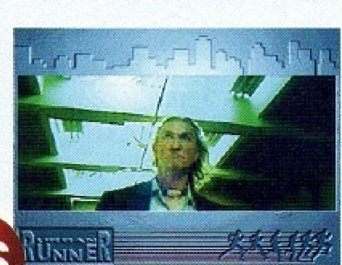
Ir a las saunas puede traer más problemas de los que ya de por sí presenta. Si eres una persona con poca suerte te puedes encontrar con un cadáver vaporoso y verte perseguido por su asesino.

Pues esa es, nada menos, la historia de la última superproducción de la casa Sierra, dentro de su famosa saga *Lost in...* Entrando ya un poco más en detalles, te ha tocado llevar el papel de Max, un reportero de investigaciones americano que vive afincado en París.

Pues bien, en una de sus investigaciones ha conseguido dar con Marcos, un importante narcotraficante. Realizará con él un pequeño cambio del que los dos saldrán beneficiados.

Por ahora todo le va bien a nuestro amigo Max; lo malo llega cuando deciden el punto de encuentro, una oscura casa de masajes y saunas en medio de la ciudad. La sorpresa de Max es mayúscula cuando descubre que en dicha sauna se encuentra su cita, pero no en muy buen estado de salud.

Si sólo fuese eso, el juego no tendría mucho sentido, ya que con una debida llamada policial... Sin embargo, las cosas se complican cuando aparece en escena el malvado asesino del narcotraficante, que está dispuesto a seguir hasta la muerte a nuestro querido amigo Max.

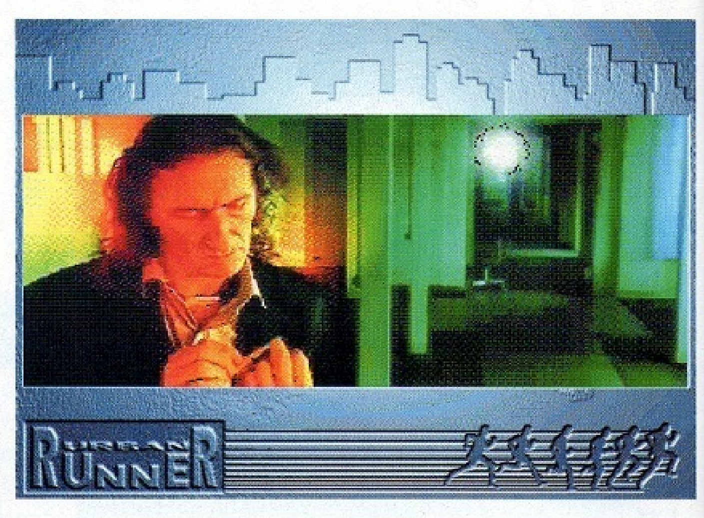


Y aquí estamos nosotros sacándole las castañas del fuego a nuestro querido amigo reportero de investigación, ya que estos dichosos personajes informáticos no saben hacer nada por si mismos. El sufrido jugador es el que se desvela cada noche por sus desventuras varias.

Si te fijas en este programa y lo comparas con otros de la saga, notarás que prácticamente nada ha evolucionado en lo que a desarrollo de juego se refiere. El modo de jugar es exactamente el mismo, las opciones son idéntica, y el tipo de *puzzles* o los problemas son exactamente iguales que en las otras aventuras.

RECOMENDADO

En efecto, dicho lo dicho, os preguntaréis si en este nuevo juego se han dedicado simplemente a plagiar un poco a sus hermanos mayores. Pues la respuesta es sí,



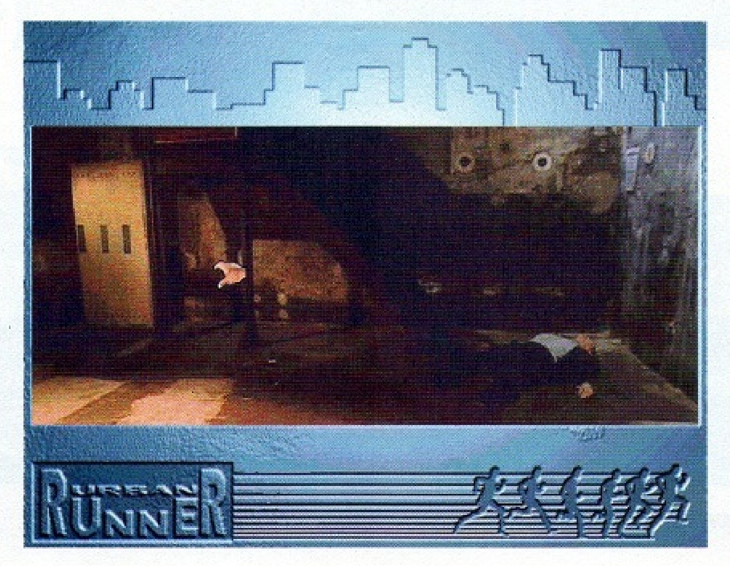
pero con un muy cuidado lavado de cara. Si esta nueva imagen es para bien o para mal, eso ya es algo un tanto discutible.

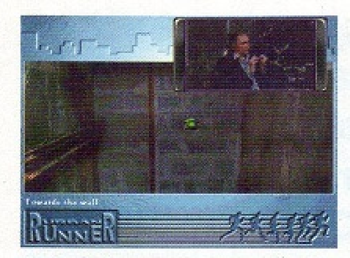
Todos estamos de acuerdo en que el futuro de los juegos de ordenador está en tocar cada vez más la pura realidad, rozarla hasta el límite de lo posible. A esto se le han dado dos respuestas en el campo informático. O te introduces en aventuras cinematográficas como este **Urban Runner**, o en aventuras con imágenes totalmente creadas por ordenador, como la nunca suficientemente alabada *D* (la cual, por cierto, seguía un sistema de juego exactamente igual a la del programa que nos ocupa).

Yo, personalmente, en estos momentos prefiriendo las que en su totalidad se han creado por ordenador. Las "cinematográficas" están resultando un tanto "cutres", pues son una simple excusa para hacerte tragar secuencias cinematográficas tan malas que no podrían salir en una película de verdad.

Por eso uno, que ante todo le queda un poco de eso a lo que llamamos corazón, se alegra de encontrar de repente una videoaventura (ahora empieza a cobrar sentido el termino vídeo en este tipo de juegos), con los mínimos de calidad exigidos, o incluso bastante más, como nos demuestra este juego.

Y es que **Urban Runner** tiene todos los requisitos para convertirse en todo un lanzamiento. Se trata de una película en, prácticamente, pantalla completa, (guardando los necesarios márgenes arriba y abajo de la pantalla para respetar el formato de la película). Posee acción a raudales y una trama digna de un telefilm bastante mejor que los de las tres y media.







Los gráficos del programa han sido filmados. Mientras en otros juegos similares se dedicaban a introducir tan sólo las grabaciones de algunos personajes sobre un fondo sin movimiento, aquí lo que se consigue es comprimir todo el vídeo en los cuatro CD-ROMs que incluye el juego. Puede ser visionado por cualquier usuario, pero, aun así, no pierde la calidad que puede ofrecer el ser tan solo vídeo, sin ningún tipo de montaje como el anteriormente mencionado.

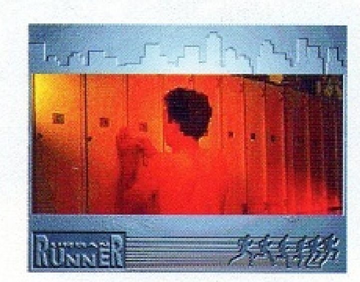
La definición del vídeo depende de la manera en la que pueda ser visionado por el ordenador. En efecto, la calidad de la imagen más plena a la que se pueda llegar a ver este juego, aparece si lo ejecutas con una tarjeta SVGA a 24 *bits*. Para ello necesitarás un ordenador de la NASA, ya que en mi Pentium 100 verlo así era un duro suplicio. Así que, mártires de nosotros, nos conformaremos con los 16 *bits* de siempre, y a aguantarse con lo que sea, aunque no tenga la definición de los 24 *bits*.

El sonido del juego es, sin embargo, de lo más normal.

La banda sonora es muy completa. Han trabajado en su composición al menos cinco personas. Han creado, como si de una película se tratase, y de hecho se trata, toda la tensión, misterio o ternura que solo la música sabe darle a la historia a la que amablemente acompaña.

Los efectos sonoros en realidad no son demasiado malos, pero adolecen de un defecto bastante grave. En efecto, se trata, al igual que la imagen, de grabaciones dentro de la filmación. Esto es muy resultón cuando nos referimos a las imágenes, pero con los sonidos no se puede decir lo mismo. Hoy en día hay grandes posibilidades sonoras que de esta manera no se aprovechan en absoluto.

La jugabilidad del juego es total, de una sencillez pasmosa, y los *puzzles* que encontrarás por tu largo recorrido tienen una dificultad correcta, que hará que cualquier personaje se pueda ver enfrentado a las hazañas del reportero Max. Si a alguien se le resiste un poco el juego, que no sufra. También este programa cuenta con las ya míticas pistas que podrás utilizar en el momento que más necesites. Sin embargo, tal vez lo necesario sea recibir unas cuantas clases de ingles para entender el juego. De todas maneras, no os preocupéis demasiado por el coste de las mismas, pues el juego no utiliza un inglés demasiado complicado.

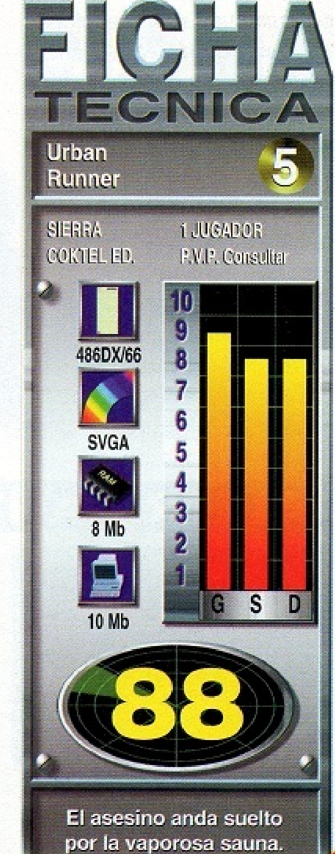


Y respecto a las mencionadas pistas, una pequeña anotación. Esta vez se han vuelto "inteligentes". Ya no podrás realizar la típica trampa de pedir una pista después de haber salvado la partida, para luego recuperar la partida con la pista sin gastar. Si intentas hacerlo, la pista permanecerá totalmente gastada.

El programa, antes de que se me olvide mencionarlo, funciona tan sólo en el sistema Windows de Microsoft tanto en su versión 3.1 como en la 95. De esta forma se deja de lado un poco la costumbre que estaba tomando la casa Sierra de realizar dos versiones de cada juego, una para correr bajo Windows y otra para Ms-Dos.

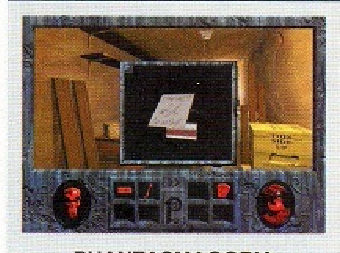
En definitiva, toda una película de misterio. Os aseguro que os "moriréis" por ver el final, un final que dejará a más de uno con la boca abierta, aunque sea tan sólo por bostezar.

V. SÁNCHEZ

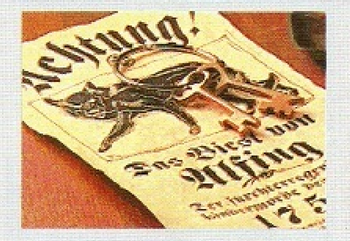


El asesino anda suelto por la vaporosa sauna.

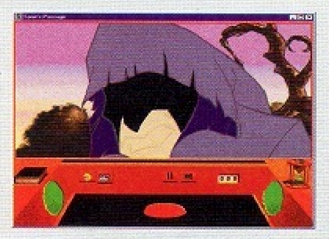
ALTERNATIVAS



PHANTASMAGORIA
Sierra•Coktel Educative
Roberta Williams y sus macabras maquinaciones en siete CDs.



GABRIEL KNIGHT 2
Sierra•Coktel Educative
Historias de hombres lobos en el interior de la Selva Negra.



TORIN'S PASSAGE
Sierra•Coktel Educative
Otra aventura de Sierra, pero con dibujos animados en lugar de vídeo.

TOTAL MANIA

Son tiempos de cybernáutica; en la calle reina la triste ley marcial y, cómo no, los que dominan nuestras vidas son esos malditos Cyber-robots. Creo que estoy empezando a cogerles un poco de manía.







A falta de historias originales, no está mal recoger uno de los temas más manidos que hay, las famosas y esperadas guerras cibernéticas, para realizar otro juego más, muy al estilo de *Syndicate*, *Ufo Patrol* o *Crusader: No Remorse*.

El juego se te presenta mediante una vista isométrica, en la que verás la porción de terreno justa; esto es, aquélla en la que están situados todos tus valerosos personajes. En la mencionada porción de terreno también tienes la posibilidad de disfrutar de todo tipo de enemigos, a cada cual más belicoso. Tu misión es destruirlos a todos, según las precisas órdenes que tú mismo establezcas. En determinadas ocasiones, incluso tendrás que rescatar a frágiles personajes inocentes.

Los gráficos del juego son bastante sosos, sobre todo en comparación con la *intro*, una maravillosa secuencia infográfica, con un realismo que pocas veces se han visto. En vez de esto, se han dedicado a utilizar unos gráficos "sencillotes" para los personajes, y más sencillos, si cabe, para los escenarios.

El sonido del programa es algo que en estos momentos aún me tiene algo confuso, ya que cuenta con unos simplemente correctos efectos sonoros, que se limitan a cumplir su limitada función. Sin embargo, te encuentras por otro lado con unas melodías en formato digital que te dejan con la boca abierta.



En realidad, te sorprenderán tan sólo por su extrema calidad en cuanto a definición de sonido, pero son realmente un conjunto de temas de música "tecno-espacial" que están de más durante el desarrollo de la partida. Da la impresión de que simplemente has puesto un disco de *tecno* en tu reproductor, mientras juegas una partida con este **Total Mania**.

El juego en sí mismo, puede resultar bastante divertido para determinado tipo de público. En efecto, los programas de este género, en los que se maneja a un comando y se tiene que ir ejecutando a todo bicho viviente, tienden a gustar mucho a los jugadores. Sin embargo, siendo un conjunto soso y teniendo tan cerca antecedentes tan sólidos como *Crusader: No Remorse*, quizá cree rechazo.



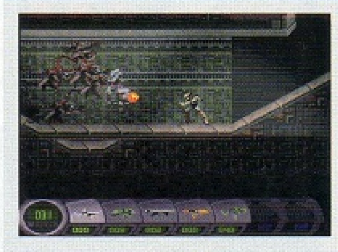
En definitiva, un juego que, tal y como están las cosas, en modo alguno pasará a los anales de la Historia.

V. SÁNCHEZ





ALTERNATIVAS



ABUSE
Crack Dot Com•Electronic Arts
Elimina todos los *aliens* que encuentres en tu camino.



LODE RUNNER
Psygnosis•Electronic Arts
Un nutrido grupo de policías a la caza de un grupo terrorista.

PINBALL 3D-VCR

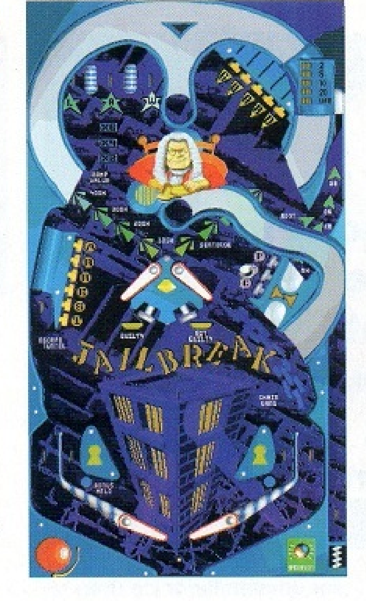
Me dispongo a hablar, un poco mal, por cierto, de un juego bautizado como **Pinball 3d-vcr**; se trata de la enésima aparición de un programa de este género de la misma compañía.

Supongamos que te "forras" haciendo simuladores de *pinballs*. ¿Qué haces? Pues, por supuesto, sacar uno tras otro, hasta que tu ambición revienta y estalla en mil pedazos, como ocurre en esta tontería informática.

Para empezar es un simple *remake* de otro juego de la misma compañía, *Pinball Illusions*, pero con unos ligeros y, me atrevo a añadir, monstruosos cambios.

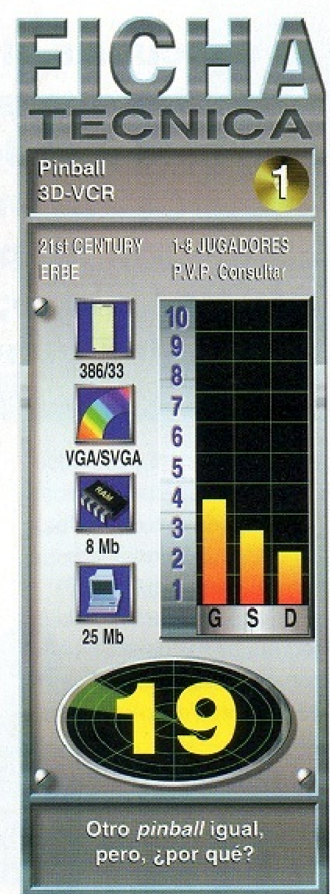
El más radical de todos ellos es que te ofrecen jugar en una tabla que se muestra en tres dimensiones. Pero es que son tan descaradamente "cutres" que se te quitan las ganas de dedicarte a tu pasión lúdica.

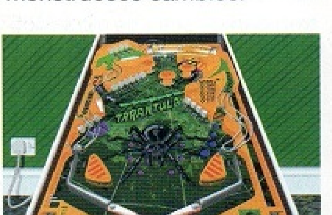
Otro cambio, y el que más perjuicios psíquicos me ha creado, es que han suprimido las entrañables y divertidas sintonías que tenían las tablas en el transcurso de las partidas. En vez de esto, han puesto unos horribles ruidos, y algunas musiquillas espantosas, intentando crear el ambiente de una sala recreativa. Una curiosa idea, de las que es mejor que no sean más que eso, ideas.

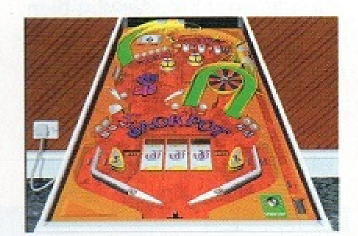


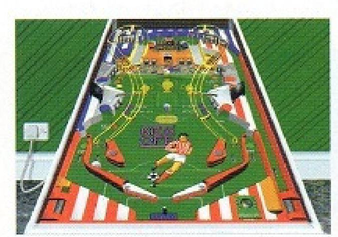
Por último, han mantenido las tablas del original, pero con unos gráficos notablemente inferiores. ¿Por qué?

V. SÁNCHEZ









JEWELS OF THE ORACLE

Desde que salió hace ya tiempo el maravilloso y nunca olvidado por las mentes de pro *7th Guest*, más de una extraña copia ha hecho su aparición.

Una de ellas, sin ser muy pretenciosa, es este **Jewels of the Oracle**, en el que interpretas a un arqueólogo. El místico Oráculo de las minas lo toma por un simple saqueador de tumbas. De modo que tendrás que salvarle la vida. Si tienes suerte, quizá te puedas hacer con alguna de las joyas que componen el magnífico tesoro de la impresionante mina.

Los *puzzles* del juego van de lo difícil a lo más todavía. Serán la delicia de todo aquel que quiera superarse así mismo, o al juego, que en este caso viene a ser lo mismo, usando un poco la materia gris.

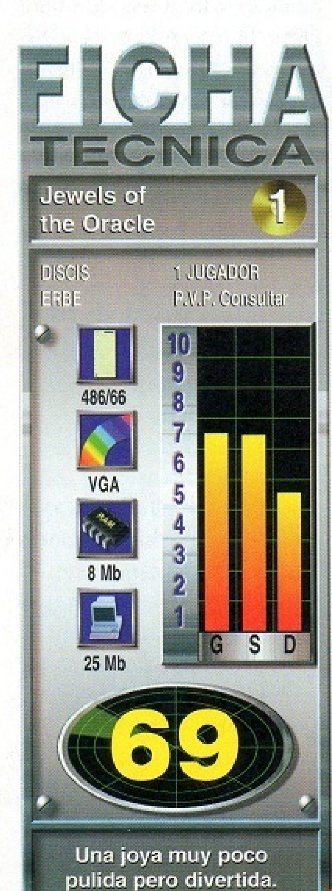
Aunque se parece al juego anteriormente nombrado, de él sólo coge los *puzzles*, ya que no tiene la trama que tenía el gran clásico. Sin embargo, para mi gusto, lo iguala en las maravillosas e inesperadas animaciones digitalizadas que tiene este juego, que corre por Windows a las mil maravillas.

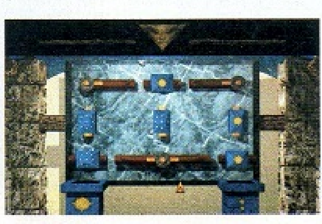
El sonido del juego está a la altura de sus gráficos digitalizados, con todo tipo de detalles, ya sea la voz del terrorífico oráculo o el simple movimiento de las piezas.

Lástima que el juego cuente con tan sólo tres *puzzles*. Una vez te los sepas, el producto pierde su encanto.

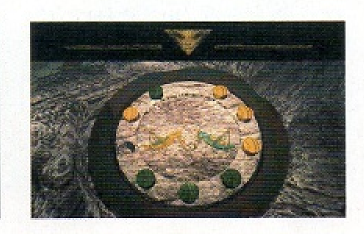
V. SÁNCHEZ











JUEGOS

Al descubrir el secreto de aquel tenebroso templo, la felicidad invade el corazón del audaz aventurero. Pero su alegría no puede durar mucho tiempo; a su espalda, dos de los guardias mutantes del templo están al acecho.



AZRAEL'S TEAR

¿Cuál es el misterioso secreto que se esconde en el templo de Azrael? ¿Qué significado tiene el llanto de Azrael? ¿Por qué han llamado al secreto protagonista con el mismo nombre que al gato "malo" de los pitufos?...

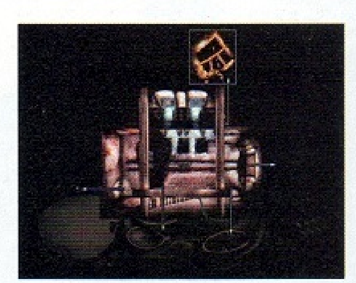
RECOMENDADO

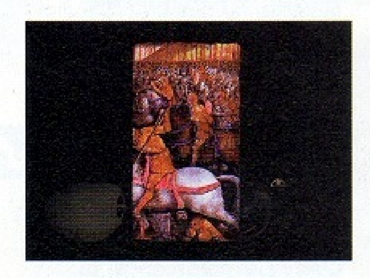
Todas estas preguntas se te plantean (bueno, casi todas), cuando empieces a jugar con **Azrael's Tear**, una nueva revisión del género de la aventura gráfica como lo fue no hace demasiado tiempo el divertidísimo programa *Normality*.

El nuevo producto intenta llevar todas las innovaciones que introdujo *Normality* en su género, sobre todo el nuevo sistema de movimiento y su funcionamiento bajo las tan ponderadas tres dimensiones. Sin embargo, han sustituido hábilmente el humor irónico del juego anteriormente mencionado por la mayor de las tensiones, por el terror más puro y, por qué no, por unas dosis de acción que se agradecen mucho.

Por lo demás, pese a que tenga algo en común con *Normality*, **Azrael's Tear** es un programa de difícil clasificación. No llega a ser un juego de rol, se parece bastante a una aventura gráfica, pero también podría ser un arcade, y si me dejas divagar un poco hasta podría ser un simulador de una especie de "bio-androide" armado hasta los dientes. Sin embargo, no es en realidad nada de eso, pero tampoco deja de serlo.

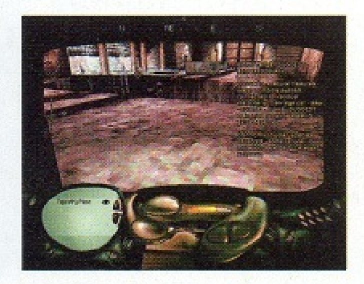
¿Y de qué trata semejante juego? Pues es fácil y sencillo: de un extraño y sofisticado androide que se introduce en un antiguo templo, con sus minas incluidas, con la única misión de descubrir el secreto del llanto de Azrael. Un misterio que te llevará más allá de los límites de la imaginación.





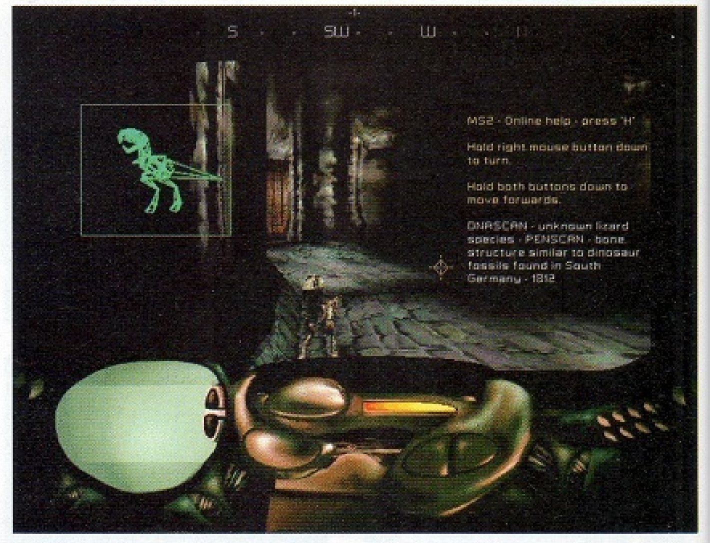
Te moverás a través de un entorno en tres dimensiones, con un cursor que te dará la posibilidad de reconocer los objetos, animales, o personas que encuentres por toda la zona. Esto se lo debes a un sofisticado sistema de rádar computerizado, que se dedicará, previa selección tuya, a mostrarte una especie de ficha técnica de los datos que tengas sobre el sujeto o bien objeto en cuestión.

Este práctico cursor también te permitirá abrir puertas, recoger objetos o incluso mantener una charla con uno de los pobladores de la zona (no todos ellos son de mucho fiar; en realidad, la mayoría son simples prisioneros que no cesan de pedir tu preciadísima ayuda para escapar).

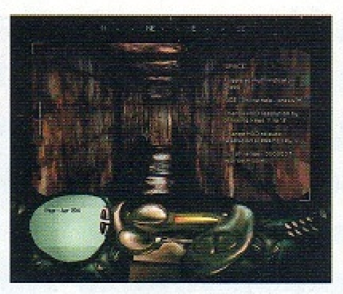


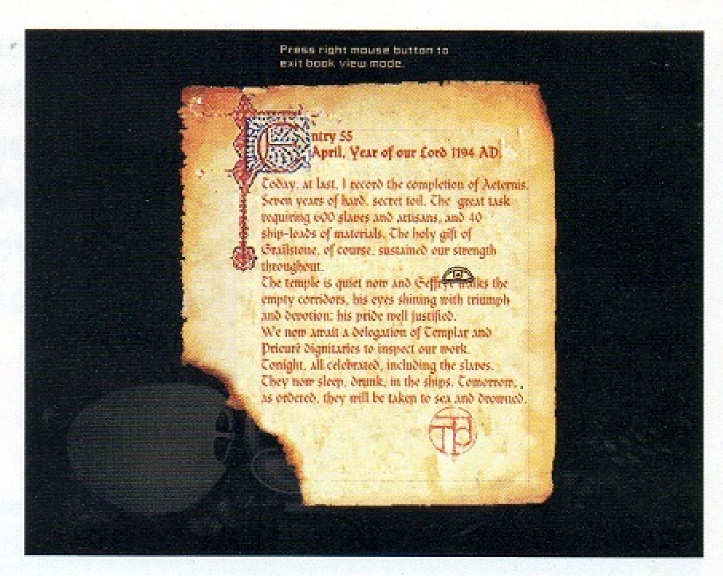
Pero en este juego, como ya se ha dicho, también hay acción. Lo cierto es que no se trata de una acción muy trepidante, pues se verá rápidamente zanjada por tu también altamente sofisticada arma (posee, entre otras cosas, un sistema de punto de mira muy complejo). Con este arma podrás solucionar todo tipo de altercados que se te pongan de por medio con un tiro certero. Apunta bien, porque cuentas con muy pocas municiones.

Los gráficos han sido creados cuidando todo tipo de detalles. Se ha utilizado una resolución gráfica bastante buena, que te introduce en un mundo muy realista. Podrás andar, por ejemplo, por unas cuevas "cargaditas" de texturas de todo tipo.









Tal vez lo menos destacable de los gráficos sean los personajes, ya que son un tanto "sosillos". Sin embargo, la verdad es que muy poco importa ese detalle si tenemos en cuenta los alicientes que posee el juego.

Otro de los problemas que presentan sus personajes es que han diseñado un número excesivamente limitado de ellos. En efecto, es muy fácil que veas repetidos algunos en lugares distintos. La similitud entre ellos es extrema; si hablas con dos personajes gemelos en sitios que sean radicalmente distintos, te asaltarán con idénticas preguntas y la misma voz.

Para dar una pista de por dónde han ido los programadores de este juego, basta con contar una pequeña curiosidad sobre su asombrosa presentación. Y es, precisamente, lo que ésta tiene de asombroso. Se trata de que no hay ninguna secuencia que sirva de *intro*, no posee una miserable animación, ni siquiera tiene ningún gráfico en alta resolución que adorne un poco el ambiente. Entonces, ¿qué tiene? Pues en realidad sólo unas cuantas letras, letras blancas sobre un fondo negro. Al parecer, nada del otro mundo ¿verdad? Pues, en realidad, sí es algo especial; puede poner la piel de gallina a cualquiera que lo vea. Las letras van apareciendo por la pantalla para luego difuminarse suavemente, y todo ello viene aderezado por una música escalofriante, que tiene el único propósito de elevar la tensión hasta un alto grado. Las susodichas letras, por lo demás, cuentan la tétrica historia del juego.



Con todo esto lo que quiero decir es que cuando se sabe hacer algo, se hace bien, sin cargar las tintas en presentaciones espectaculares para luego obtener un juego mediocre. La utilización de un aparato externo inútil supongo que está totalmente en contra de la de los programadores de **Azrael's Tear**.

El sonido del programa, bastante bueno, viene dado en su mayor parte de la mano de unos estupendos archivos Wav (atención, jugadores con animo a enredar, aquí tenéis una mina), en general bastante acordes con la calidad del juego.

Tal vez lo peor del sonido sean las melodías del juego; son excesivamente típicas, aunque no malas.

Para acabar, también mencionaré que los requerimientos son demasiado elevados, ya que le cuesta un poco funcionar bien en un Pentium; a veces pega algún que otro "tropezón", incluso en la instalación máxima, que ocupa 150 *megas* de nuestro querido disco duro.

V. Sánchez

FICHA TECNICA



Diversión y terror en un templo realmente maldito.

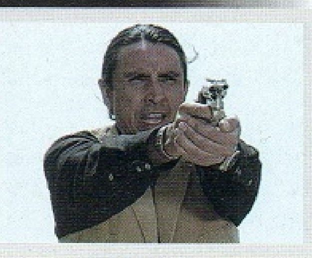
ALTERNATIVAS



ANGEL DEVOID
Mindscape•Proein, S.A.
Aventura futurista
al estilo de *Blade Runner*.



ZORK NEMESIS
Activision•Proein, S.A.
Producto muy en la línea de
la casa programadora, Activision.



ELK MOON MURDER
Activision•Proein, S.A.
Misterioso asesinato
en Santa Fe.

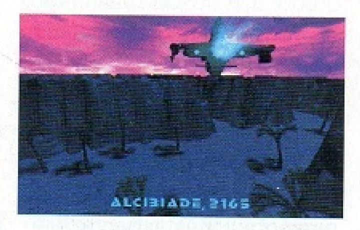


Al comenzar un largo viaje interestelar, uno espera vivir maravillosas aventuras, luchar contra todo un imperio galáctico o resistirse a un sanguinario Alien, pero no cree que va a aburrirse tanto.

DEUS

La historia de este producto de segunda fila se basa en una especie de guardia espacial que cae de repente en un "extraño" planeta semidesierto. En él deberá luchar con un sinfín de feísimos personajes a lo largo del extenso "mapeado" con el que cuenta el juego.

El manejo del te sonará un poco. Se trata de una revisión más de las subespecies de programas del género de rol que se están haciendo últimamente, que guardan también un cierto parecido con los juegos tipo *Doom*. El resultado es algo muy parecido a lo que nos llevan presentado los chicos de Silmarils, creadores de este juego, y de otros grandes éxitos del género, como, por ejemplo, la famosa saga de *Ishar*, o lo que se puede considerar como primera parte de este programa, el llamado *Robinson's Requiem*.

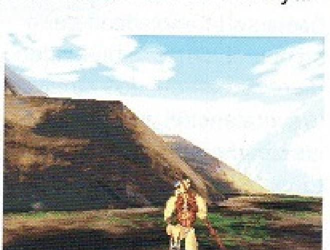


Los gráficos son de tal calidad que no me hubiesen impresionado ni hace diez años. Unos penosos decorados sirven de fondo a personajes en tres dimensiones, lamentables donde los haya. Producen una sensación de malestar que nos hace solidarizarnos con el jovenzuelo que han debido explotar miserablemente para que los diseñe. Eso sí, hay que reconocer que los menús en SVGA son algo mejores.

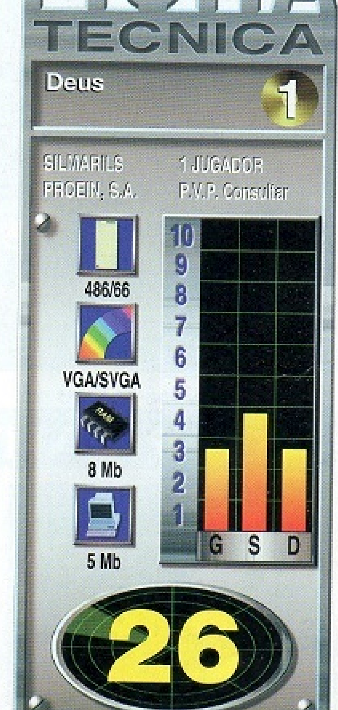
El sonido existe, pero lo más aceptable es que lo desconectes. En efecto, no creo que te apetezca ver tus oídos destrozados de pura monotonía y aburrimiento. Es un martirio escuchar unas melodías machaconas y unos toscos y pesados efectos sonoros. En resumen, de lo más inaguantable que he escuchado en los últimos tiempos.

El manejo del juego no podía ser peor. Como ves, cumple casi todos los requisitos para ser uno de los títulos que menos me gusten de toda la Historia. Los movimientos son realmente simplones, ya que, por ejemplo, si utilizas los cursores del teclado necesitas los ocho puntos cardinales para moverte. Como sabrás, los clásicos del género utilizaban cuatro simples teclas de dirección. Para colmo de males, este juego, que no debe de contar con el beneplácito de los dioses, posee uno de los movimientos más lentos que he degustado. El sistema de lucha, además, es el menos fiable que conozco. Para acabar, hay que mencionar que esta joya ocupa dos repletos CD-ROMs, con lo cual uno se pregunta: ¿qué más cosas ignominiosas caben en dos CD-ROMs? No te aconsejo que lo descubras.

V. SÁNCHEZ



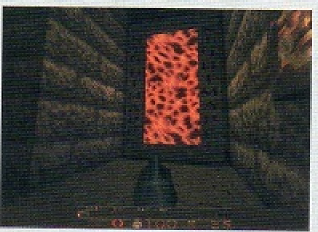




ALTERNATIVAS



DUKE NUKEM 3D
3D Realms•Friendware
Para meter tiros, es de lo mejorcito que hay...



QUAKE
id Software•New Software Center
Si prefieres la oscuridad y las tinieblas, Quake.



Cuando faltan apenas dos minutos para el final del partido, nada está aún decidido. Sin embargo, un "maldito" empate a cero es algo deshonroso para una final de estas características, y más para ti; la copa debe ser tuya cueste lo que cueste.

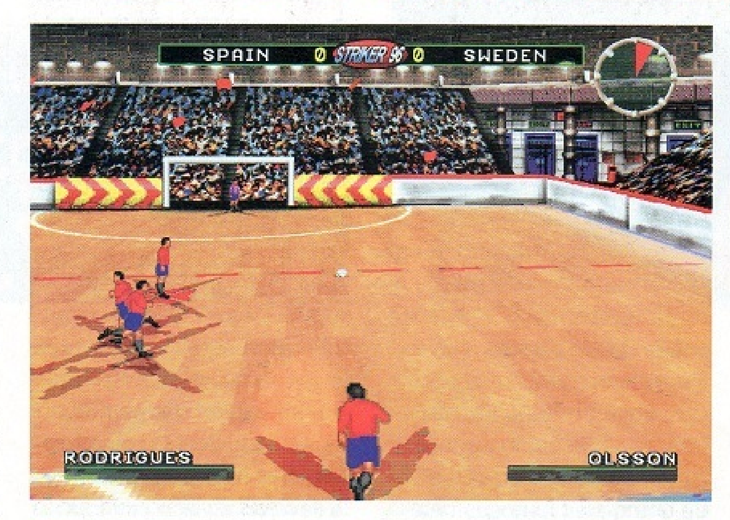
STRIKER 96

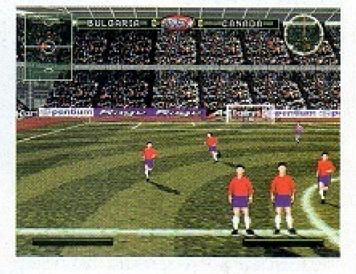
Qué se puede decir que no se haya dicho ya de un simulador del deporte rey. Se han hecho de todos los tipos y colores. Sin embargo, aparecen constantemente nuevos productos del género, y lo seguirán haciendo por los siglos de los siglos.

En esta ocasión se trata de un juego de Acclaim, **Striker 96**. Ya se han visto muchos productos parecidos, pero no se le puede negar a éste calidad y, sobre todo, jugabilidad.

¿Qué es lo esencial que se le puede pedir hoy en día a un buen juego de fútbol? Para una hambrienta mayoría lo más importante son las pesadas bases de datos que tan de moda están hoy en día. A pesar de ello, para que un programa del sector sea bueno debe ser fundamentalmente jugable, como lo fueron los grandes clásicos del genero. Eso, como digo, es exactamente lo que ofrece este **Striker 96**. Te meterás de lleno en el fútbol con más acción y diversión que han aparecido en mucho tiempo.

El juego, cómo no, está tomado desde un espectacular punto de vista en tres dimensiones. Han suprimido hábilmente la opción de que se pueda cambiar el punto de vista, como se podía hacer en *Fifa 96*. Es mejor que lo haga el ordenador cuando el juego lo requiera realmente.





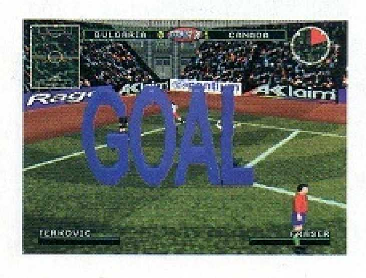
Una de las novedades que incluye el programa es la posibilidad de seleccionar fútbol a campo abierto, o fútbol sala, a gusto del consumidor.

Los gráficos del juego son el resultado de un gran trabajo, pero tristemente no dicen demasiado a un usuario que ya ha visto de todo, y al que ya no le puede sorprender nada. En efecto, seguro que ya los has visto en otra ocasión. De todas maneras, los románticos empedernidos se fijarán en las preciosistas texturas que "se marcan" los chicos de Acclaim para introducir el cielo (encapotado, en el ocaso, a pleno sol).

El sonido cumple fielmente los requisitos básicos del juego. Que los demás programas tienen un comentador, pues **Striker 96** también; que los demás tienen todo tipo de efectos sonoros, pues éste también; que los demás tienen unas melodías divertidas, pues éste también. En fin, lo original por aquí ni se asoma.

Si a todo esto añades la posibilidad de elegir el tiempo atmosférico, el tipo de partido, ya sea amistoso, dentro de la liga o por trofeos, las posibilidades son casi ilimitadas (bueno, a lo mejor me he pasado un poco).

V. SÁNCHEZ



ALTERNATIVAS



EURO 96
Gremlin•Arcadia
Versión para la Eurocopa del conocido *Actua Soccer*.



COMPLETE ONSIDE
Telstar•Proein, S.A.
Simulador de futbol con bastantes dosis de estrategia.



BROKEN SWORD

La vida de George Stobbart era tan apacible y aburrida que decidió tomarse unas pequeñas vacaciones en la capital del país galo. Allí, un café y una bomba cambiarán su destino de forma radical.



Con **Broken Sword** te encuentras ante una de las mayores sorpresas de la temporada. Se trata de una de las mejores aventuras gráficas que un usuario de PC se puede encontrar hoy en día en el mercado. Y eso teniendo en cuenta que detrás no se esconde la factura de las más grandes casa del ramo, como pueden ser LucasArts o Sierra On-Line. La historia se centra en George Stobbart, un ciudadano norteamericano que en un momento de su vida ha decidido viajar a Europa, a la ciudad bohemia por excelencia, París, en sus vacaciones anuales.

RECOMENDADO

Allí, lo que parecía una estancia un tanto sosa se convertirá en toda una aventura. Cuando estaba tranquilamente sentado en la terraza de una de las famosas cafeterías de la ciudad, un extraño y siniestro personaje aparece en escena para destrozar la paz en la zona colocando una bomba demoledora. El siniestro personaje, que iba ataviado, por cierto, con un diligente disfraz de payaso, como el tétrico Joker de la serie *Batman*, consigue huir. Sin embargo, antes antes de hacerlo llama excesivamente la atención del despistado americano, que logrará salir de la monotonía.

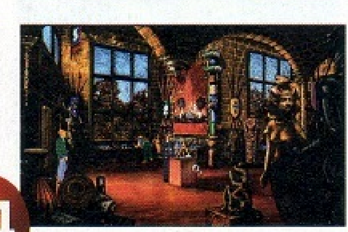
Cuando éste descubre que la policía francesa no es tan sumamente eficaz como la de su país, decide tomar cartas en el asunto. Cartas que le llevarán a viajar por toda Europa, en lo que parece ser una intrincada red mundial de terrorismo, comandada por un secta de los llamados (y por cierto, muy de moda últimamente en el sector informático), templarios. Con una trama tan absolutamente solida, sin ningún bajón, ni el más mínimo momento de aburrimiento, te presentan los chicos de Revolution, conocidos por *Beneath a Steel Sky*, su tercer juego, con el que demuestran, por si quedaba algún tipo de duda, que son una de las empresas más prometedoras en un sector en el que la competencia es algo más que imposible para gente tan nueva.



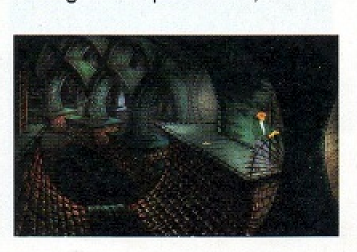
El sistema de juego es bastante similar a lo que nos están acostumbrando en las nuevas aventuras gráficas, en los que manejas un sistema de cursor inteligente, que realizará la acción necesaria, con el objeto o personaje necesario y en el momento oportuno. Se trata de un sistema que ha sido duramente criticado, ya que se supone que se pierde la dificultad del juego, pero con programas tan buenos como éste, no se pierde su encanto.

El programa cuenta unos gráficos realmente maravillosos, en los que podremos disfrutar de dos niveles gráficos igual de perfectos, como









son los personajes, perfectamente creados, que siguen un poco el estilo de los personajes de juegos como *Full Throttle* o *The Dig*, con toques de realidad y dibujo animado, que le dan fluidez al programa. El otro punto a favor de los gráficos son los sorprendentes escenarios que tendremos el placer de visitar. Te encontrarás en un entorno de dos dimensiones con unos decorados poblados de todo tipo de detalles, como pueden ser las exquisitas cloacas o los maravillosos castillos por los que debes indagar en tu búsqueda del secreto de los templarios.

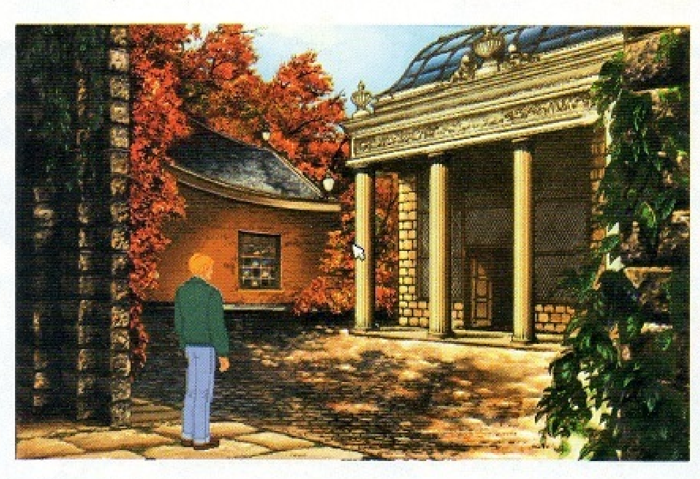
Como viene siendo habitual en toda aventura gráfica, las secuencias que unen y van dando cohesión a la historia tienen un enorme peso, por lo que se refiere a su creación. La compañía que ha creado el programa les ha dado mucha importancia. Han creado unas estupendas animaciones que te muestran unos individuos que circulan por el juego como personajes de



dibujos animados, metidos de lleno en una maravillosa trama, que llegarán a envidiar algunos cineastas del gremio.

También, y siguiendo paso a paso el largo camino de elogios que se merece este estupendo juego, hay que mencionar ampliamente el tema referente al sonido. Para ello, qué mejor que ir por lo más simple, para ir in creciendo poco a poco en el comentario. La música que escucharás durante tu peligroso periplo europeo es de gran calidad. Parece, más la música de un juego, una impresionante sinfonía que



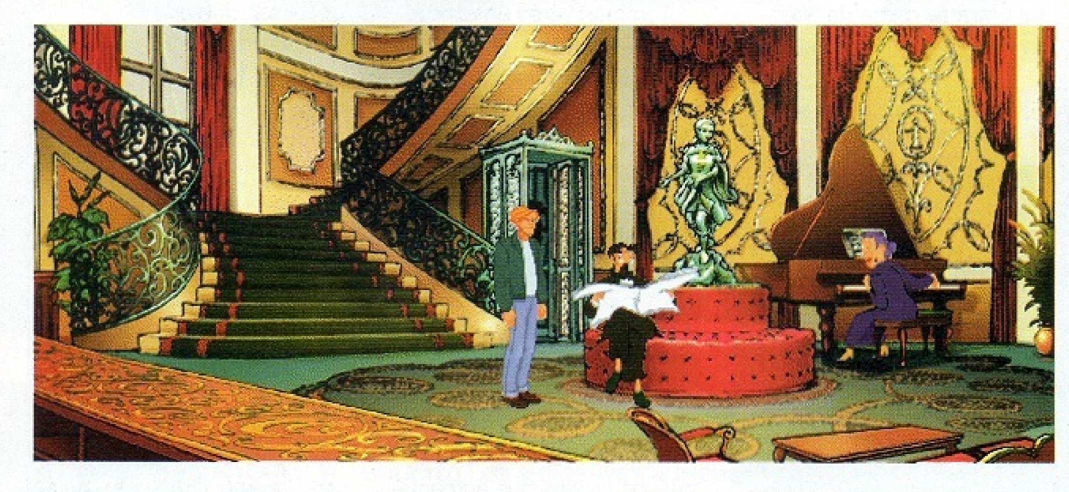


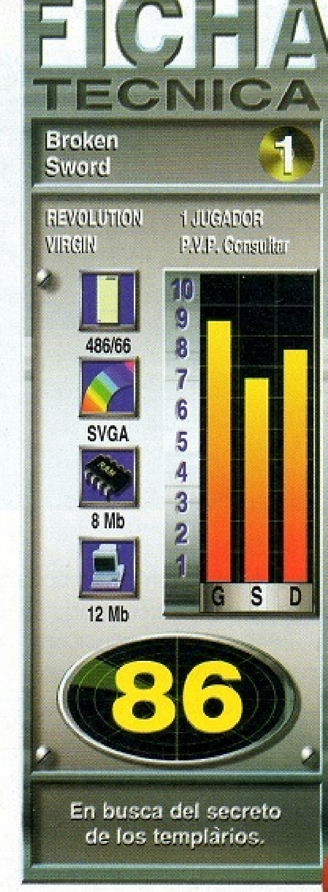
hubiese sido compuesta por un compositor consagrado de música de cine. En efecto, sabe realmente otorgar a cada secuencia la fuerza que se merece, y la refleja con todo su sentido común.

En las secuencias más frenéticas del programa, que son muchas, la música lo será a su vez; sin embargo, en las más tranquilas, en las más cómicas, en las de amor (que haberlas, haylas, como no podía ser menos en intrigas semejantes), por supuesto, también serán, imagen y música, una sola pieza, casi imposible de separar.

El resto de sonidos son una joya. Su único defecto es que no son novedosos, pues siguen los pasos dados por todos los juegos anteriormente creados. Lo que es realmente novedoso es el detalle de que el juego esté totalmente doblado al castellano. Por supuesto, también en lo que a sonido se refiere; y no sólo eso, sino que lo han hecho con un mínimo de calidad exigible, lo que a estas alturas nadie había conseguido. O quizá es que no lo habían intentado.

V. Sánchez

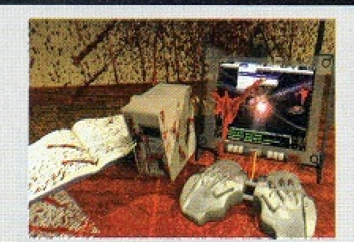




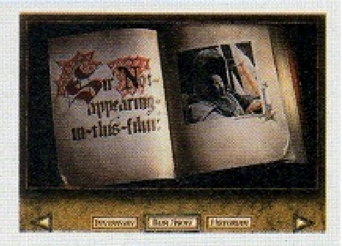
ALTERNATIVAS



ZORK NEMESIS
Activision•Proein, S.A.
Un extraño ambiente para una gran aventura de Activision.



RIPPER
Gametek•Proein, S.A.
Aventura SVGA repleta de asesinatos y similares.



HOLY GRAIL
7th Level•BMG
Una historia muy cachonda(con los Monty Phyton ya se sabe...)



NUKE IT

Niveles nuevos, repletos de acción para los amantes del que en estos momentos ocupa el augusto trono de los así llamados arcades 3D.

El de *Duke Nukem 3D* ha sido el más importante lanzamiento del año. Partiendo de una relativamente modesta compañía, ha supuesto una revolución dentro del género, demasiado deudores de *Doom*.

La definición de sus gráficos, el detalle de sus escenarios y la violencia general del juego han creado una auténtica psicosis hacia *Duke Nukem 3D*. Desde el día de su lanzamiento, adelantándose a sus más directos rivales,

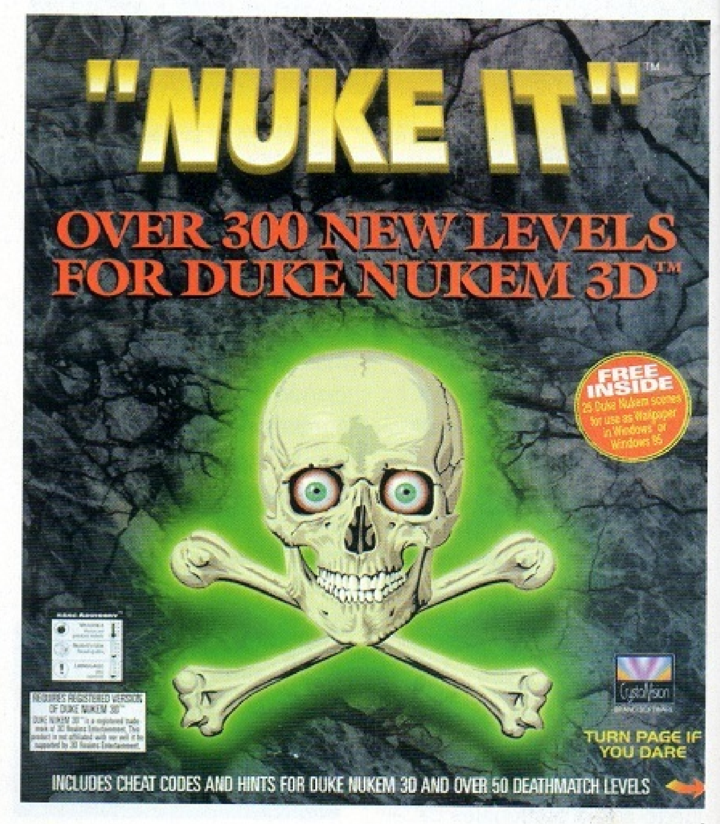


como *Quake*, ha sido un rumor que ha corrido de boca en boca y lo ha convertido en la estrella del este año. Como ya ocurrió con *Doom*, *Doom II*, *Hexen* o *Heretic*, los editores de niveles han permitido la proliferación de nuevos "mapeados" creados por jugadores para los que los niveles del juego no bastan.

Además, el modo de juego en red o *Deathmatch* necesita de otro tipo de mapas. Los nuevos niveles a menudo surgen en distintos servidores de ftp de Internet y, cómo no, en el servidor oficial de Apogee y sus *mirrors*.

Para mayor comodidad y capacidad, en **Nuke it** se han recogido estos niveles desperdigados por el mundo y se han concentrado. En total, dentro del soporte digital encontrarás cerca de 300 niveles. Gran mayoría son mapas para jugar en modo de red. Sin embargo, muchos no son de este tipo y te permiten vivir un sinfín de aventuras trepidantes con la contundente firma del programa.

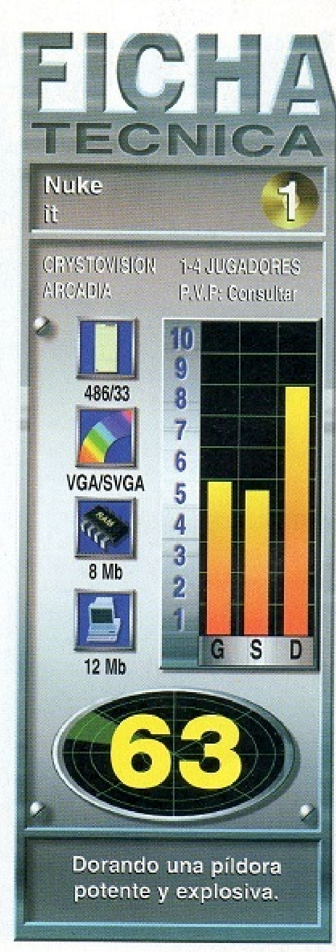
Además, hay un editor de niveles que realizará las modificaciones que consideres adecuadas, así como nuevos elementos y "mapeados".



También verás un directorio con alrededor de 30 ficheros gráficos en formato bmp que contienen escenas de *Duke Nukem 3D* que servirán de fondo de tu escritorio para Windows. Los niveles están ordenados alfabéticamente en directorios, de modo que haya cierto orden a la hora de jugar. A la espera del lanzamiento de la versión shareware de *Shadow Warrior*, qué mejor manera de matar el tiempo que jugando a estos nuevos niveles que aumentarán más la fama del juego que revolucionó el universo de los arcades en el PC.

A J. Novillo

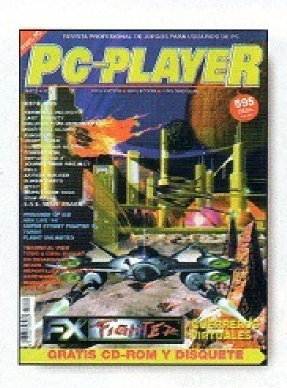


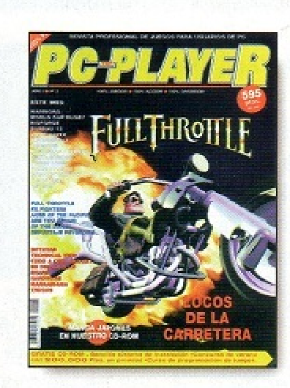


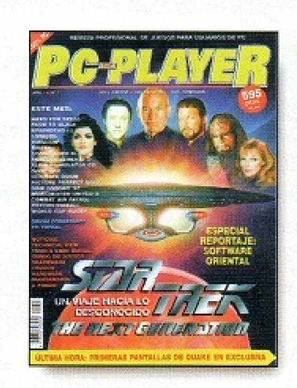
PC-PLAYER

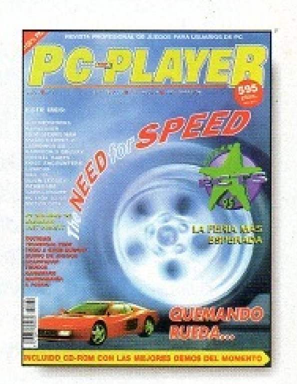
¡Que no te falte ni uno!

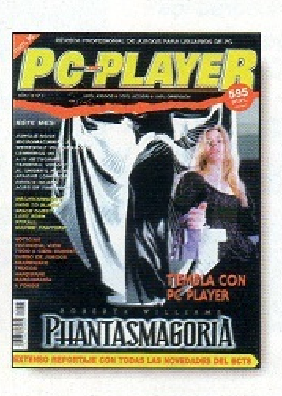
COMPLETA YA TU COLECCIÓN

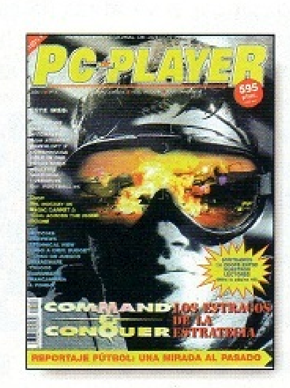


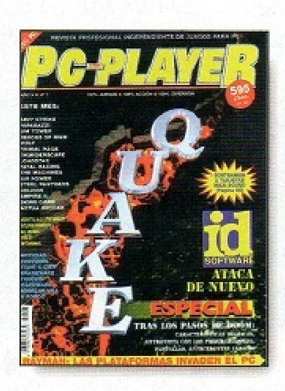


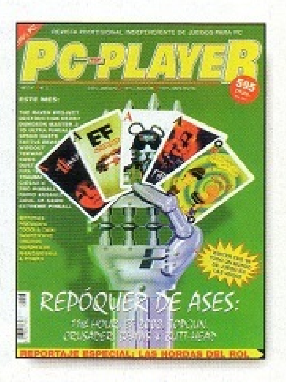


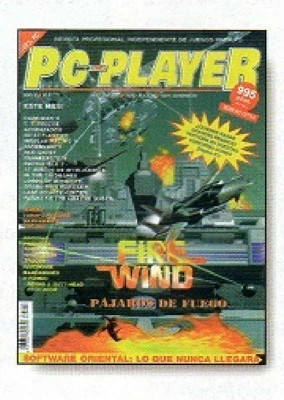


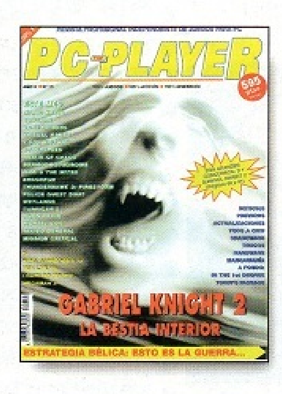


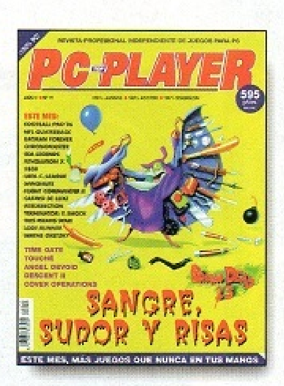


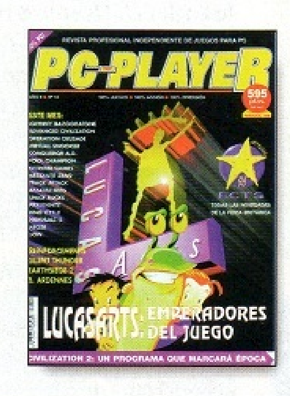














Solicite los números que le falten enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando al teléfono (91) 661 42 11*. Horario lunes a jueves de 9 a 14 y 15 a 18h. y viernes de 9 a 15h.

SOLICITO LOS SIGUIENTES NÚMEROS ATRASADOS DE PC PLAYER:

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 Importe...(595pts. cada uno)

Nombre y apellidos...F. Nacimiento..........................

Domicilio..C.P..

Tel ....Localidad..

Provincia..Profesión..

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta............... / ....

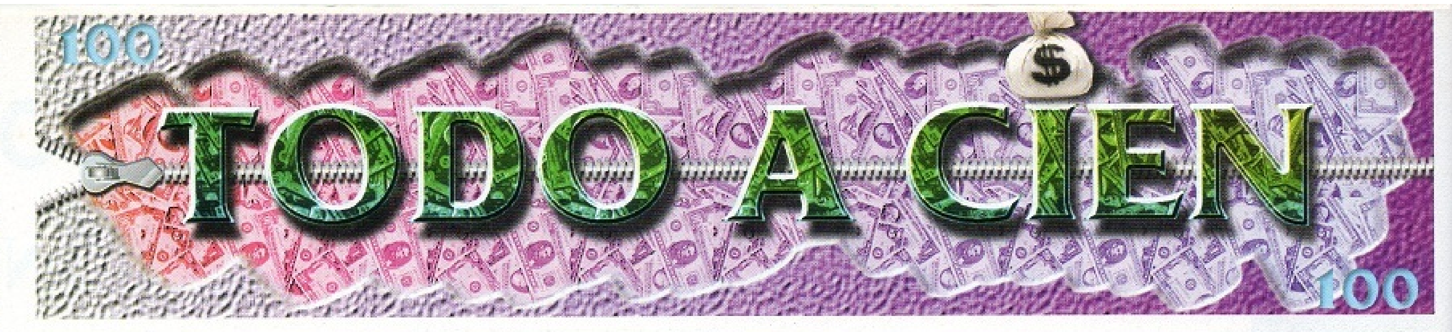
Firma:

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

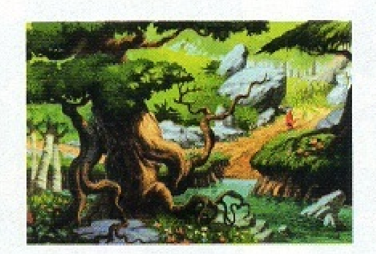
☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

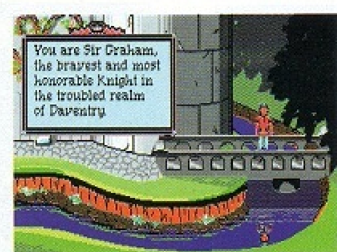


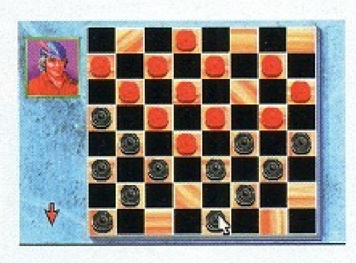
KING QUEST COLLECTOR'S EDITION

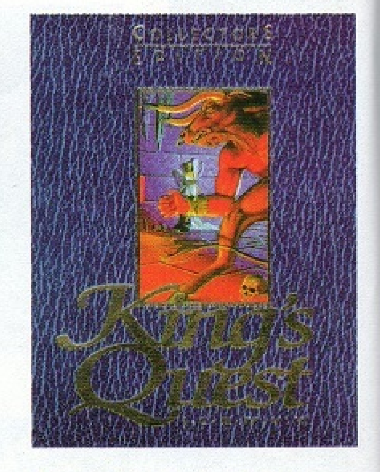
De la mano de Sierra llega a nuestro país una recopilación con los títulos clásicos de la famosa serie de videoaventuras *King's Quest*. En sus episodios, como todos vosotros sabréis, el jugador se ve inmerso en un mundo de magia y fantasía en plena Edad Media. Con estas aventuras se consagró la magistral Roberta Williams, que fue responsable de títulos como *Phantasmagoria*. Esta colección contiene un total de seis aventuras, desde la primera hasta la sexta, ambas inclusive. Además, te muestra una demo del episodio número siete de la serie.



King's Quest Collector's Edition está formado por dos discos compactos. Recuerda que las primeras aventuras tienen bastante tiempo ya y se juegan mediante órdenes dadas por el teclado. Las últimas, mucho más avanzadas y con mejores gráficos, tienen el típico aspecto de las aventuras actuales. Se trata, sin duda, de un título muy recomendable para los amigos de las mejores videoaventuras, pues recuerda los comienzos y la edad dorada de este tipo de juegos.







Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 5.995 pesetas



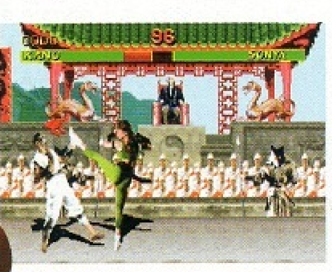
MORTAL COMBAT COMBO

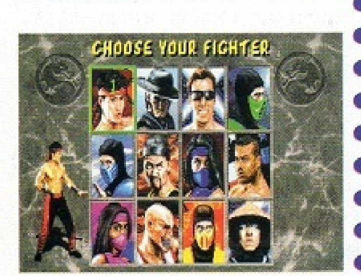
Este "combo" está compuesto por dos juegos de lucha que tuvieron un gran éxito en el momento de su aparición. Tanto *Mortal Kombat I* como su primera secuela, *Mortal Kombat II*, se dan cita en este *pack* para tu uso y disfrute. Por si no lo sabes, que lo dudo, en *Mortal Kombat* eliges un guerrero entre varios que tienes a tu disposición y te bates a muerte con los restantes hasta que sólo quede uno en pie. Ambos juegos son muy parecidos, pero están llenos de acción y espectaculares gráficos. Si no has tenido nunca la oportunidad de acceder a estos dos clásicos de lucha, no pierdas tiempo y prepárate para machacar las teclas de tu ordenador.



Distribuidor: Arcadia
Precio: Consultar

Valoración
65





AIR BUCKS 1.2

Se trata de un simulador en el que tomas las riendas de unas líneas aéreas con el fin de llevarlas a buen aeropuerto. Para que te hagas una idea, es un juego similar a los de la serie *Tycoon* de Microprose (*Railroad Tycoon*, *Transport Tycoon*). Sin embargo, ten en cuenta que tiene ya unos añitos y se queda un poco corto en lo que a calidad se refiere. No esperes encontrar vistosos gráficos ni efectos sonoros de los que hacen época. Sin embargo, los seguidores incondicionales de la estrategia comercial pueden ver satisfechas sus necesidades en un juego tan sencillo como este **Air Bucks**.



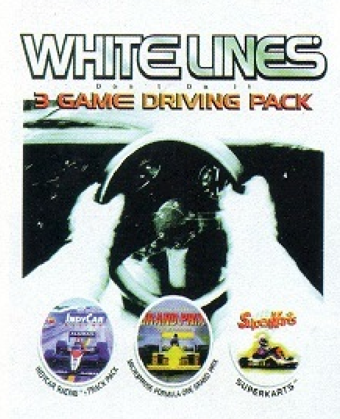
Valoración
47

Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 1.995 pesetas



WHITE LINES

Si eres uno de esos "jugones" empedernidos que no piensan más que en olor de los neumáticos quemados y en el rugido de los motores de un buen bólido, esta recopilación te viene como anillo al dedo. **White-Lines** es un *pack* de la compañía Virgin Interactive que contiene los juegos *Indycar Racing* de Papyrus, *Super Karts* de Virgin y *F1Grand Prix* de Microprose. Además, el programa *Indicar Racing* viene acompañado de un *pack* que te ofrece siete pistas adicionales. Se trata, sin duda, de tres títulos divertidos y de calidad bastante aceptable, pese a que ninguno de ellos es de reciente aparición. De modo que prepárate, ponte el caso y arranca tu automóvil.







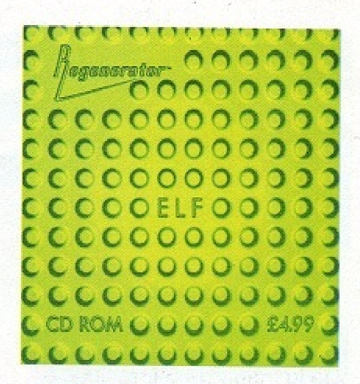
Valoración 71

Distribuidor: Virgin
Precio: Consultar

ELF

Ahora tienes de nuevo la oportunidad de disfrutar de **ELF**, un curioso juego de plataformas que lanzó al mercado Ocean allá por el año 1991. Sin embargo, sigue siendo un programa entretenido, divertido y de calidad, teniendo en cuenta, por supuesto, su edad. Nuestro pequeño y simpático personaje no sólo puede saltar y disparar, como en los típicos juegos de plataformas. También es ¿apaz de hacer ¿mprar objetos que necesita, añadiendo unos tintes de aventura a un buen juego de acción. Una excelente oportunidad y a un buen precio para todos.

Valoración 72

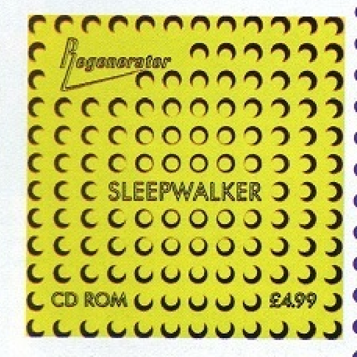


Distribuidor: Arcadia
Precio: 1.495 pesetas



SLEEP WALKER

La compañía The Hit Squad te presenta, dentro de su serie Regenerator, otro viejo título de Ocean. El protagonista del programa es un perro lazarillo que debe salvar a su amo sonámbulo de todos los peligros que le acechan por esas calles del Señor. El producto dispone de unos gráficos más bien mediocres y un sonido bastante pobre. Se trata de otro juego arcade que pasó sin pena profunda ni gloria alguna por las pantallas de nuestros ordenadores, pero que todavía puede proporcionar algún rato que otro de diversión, sobre todo para amantes incondicionales de esta especie de género mixto. Lo más destacable es la acertada combinación de elementos arcade con *puzzles* y tintes de programas de plataformas. Una mezcla bastante curiosa.



Valoración 57

Distribuidor: Arcadia
Precio: 1.495 pesetas





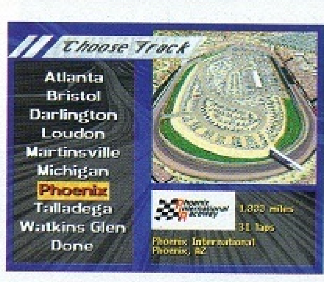
NASCAR RACING

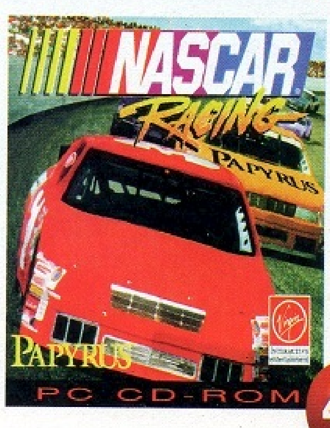
La etiqueta blanca de Virgin nos vuelve a sorprender con un lanzamiento de calidad reconocida como es **Nascar Racing**. Se trata de un trepidante juego de carreras de coches tipo NASCAR, que incluye nueve circuitos diferentes. Dispone de varios coches entre los que puedes elegir e, incluso, admite la posibilidad de colorear los coches a tu gusto. Buenos gráficos, buen sonido, diferentes vistas de cámara y un gran número de opciones que lo hacen altamente configurable. Además, soporta pedales y volante, aparte de los típicos controles. Un gran título para los amantes de la velocidad en la pantalla del ordenador.

Distribuidor: Virgin
Precio: 2.490 pesetas





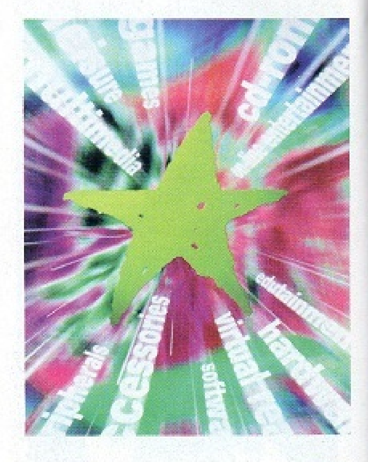






AUTUMN E.C.T.S. ´96

La feria europea del software lúdico por excelencia muestra lo mejor de sí misma en una edición realmente impresionante, que ha reunido las mejores compañías y los mejores productos para la próxima temporada. Los últimos meses del año estarán cargados de sorpresas, como se ve en este reportaje.



A partir de ahora, Londres será el centro de la actividad lúdica mundial tan sólo en la estación de Otoño. En efecto, como comentamos hace unos meses, la edición primaveral ha sido desplazada por otros eventos de mayor entidad, como el E3 norteamericano, y al final los organizadores han decidido suprimirla. Esto, sin embargo, no ha ensombrecido en absoluto el *European Computer Trader Show* de esta ocasión. La feria ha brillado con más fuerza que nunca, y lo que es más importante: con luz propia.

Las grandes compañías, que, en su mayor parte, estuvieron ausentes en la última edición de Abril, han desplegado todos sus medios con generosidad, y hemos podido ver *stands* realmente impresionantes. También se han acercado a esta indispensable cita las pequeñas compañías, que se esfuerzan en ofrecer productos originales e ingeniosos.

También la organización de la feria se ha lucido. En efecto, en esta ocasión han puesto a disposición de las distintas empresas, además del Grand Hall de Olimpia, un pabellón contiguo, cuando habitualmente esto no ocurría. Se trata de un intento de impulsar la feria, del que se han hecho eco la mayor parte de los asistentes, mostrando todos los productos que en breve nos ofrecerán.

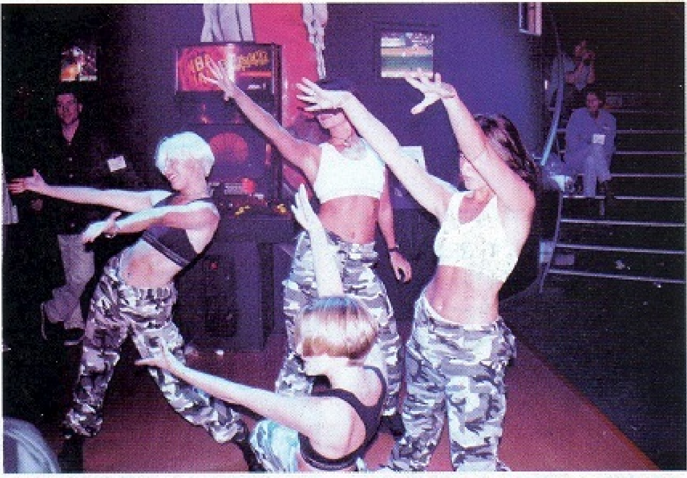


En esta edición la feria ha crecido notablemente, ya que se aprovechó un pabellón contiguo en el que se agrupó a una serie de pequeñas casas programadoras, que en ocasiones anteriores no tuvieron cabida.

Respecto a los programas, hay que destacar su gran calidad general. Los desarrolladores de software lúdico han hecho un esfuerzo de superación que hay que reconocer como tal. De modo que tenéis que prepararos para una temporada muy intensa. Y también, por supuesto, debéis aprender a calibrar cada uno de los productos que van a intentar conquistaros.

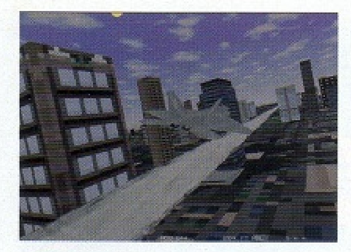
Nos encontramos en un momento en el que nuestro mercado está zozobrando; aumenta vertiginosamente de tamaño, y cada vez se multiplican más las posibilidades creativas. Este motor impulsor expulsa a su paso a desarrolladores anticuados y ensalza a los "atrevidos" que buscan filones de entretenimiento con futuro. Y en medio estáis vosotros, los usuarios, viendo cómo las cosas tiemblan y avanzan, recogiendo los frutos maduros del desarrollo lúdico. Disfrutando, en resumen, de un espectáculo sobrecogedor y apasionante.

ANTONIO GREPPI



En toda feria que se precie, siempre te encontrarás con una serie de interesantes espectáculos, como el que en este caso ofrecía la casa Acclaim en su *stand*, uno de los más visitados por este motivo.

EIDOS



Jetfighter III



Swagman



Incredible Hulk

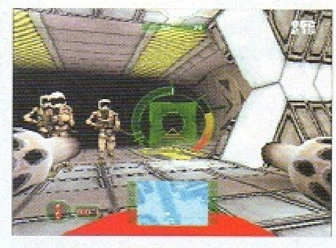


Orion burger

Esta compañía, conocida principalmente por sus rutinas de compresión de video, entró con muy buen pie en el sector al hacerse con Centregold (compañía propietaria de casas programadoras como U.S. Gold, Core, Domark...). Por supuesto no se quedó estancada, y los productos que comenzaron a diseñarse bajo su auspicio pronto estarán entre todos nosotros.

El mejor ejemplo de ello es **Tomb Raider**. Se trata de una especie de *Fade to Black* protagonizado por una mujer, y cuenta con los mejores gráficos de los últimos tiempos. Otras aventuras son **Masters of Dimensions**, **Burger Orion**, o **Blam Machinehead**. Si lo tuyo son los juegos tipo *Doom*, nada mejor que **Blood** y **Shadow Warrior**, de 3D Realms, o **Terracide** y **Deathtrap Dungeon**, de Domark.

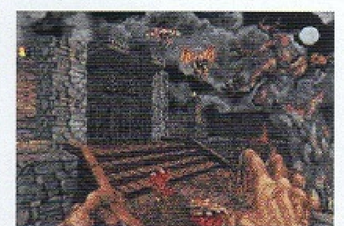
Dentro del ámbito de los simuladores, **Apache** y el esperado **Jetfighter III**, son los programas más serios del grupo. No lo son tanto **Swagman**, **Crime Wave**, o **Incredible Hulk** (esto es: La Masa), que son arcades de los de "toda la vida". Por otra parte, si lo tuyo es la estrategia, **Steel Legions** es un título hecho a tu medida.



Blam MachineHead



Masters of Dimensions



Blood



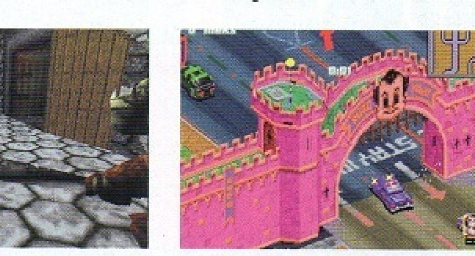
Still Legions



Terracide



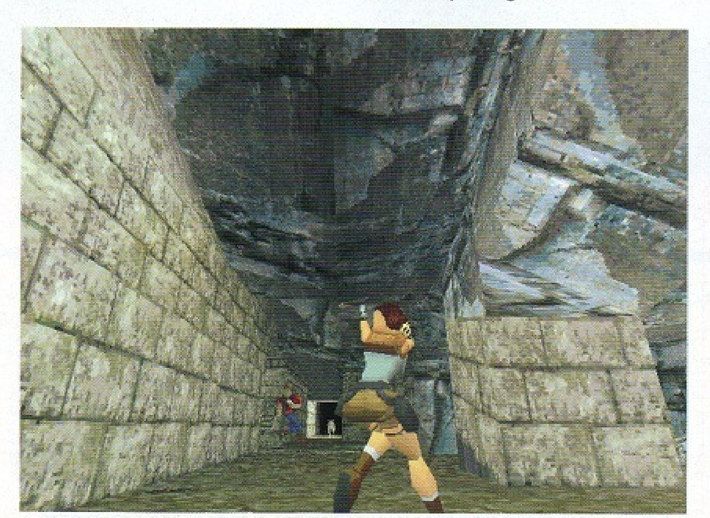
Deathtrap Dungeon



Crime Wave



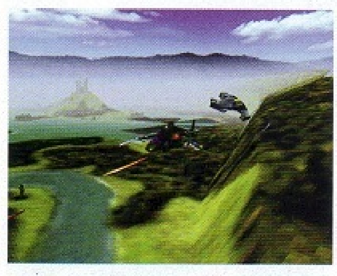
Sadow Warrior

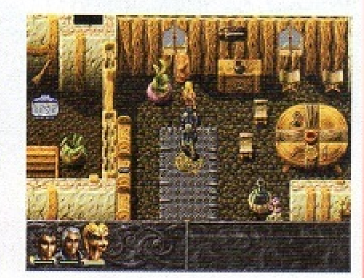


Tomb Raider



Apache


3-D Helicopter


Albion

BLUE BYTE

Blue Byte, compañía creadora de títulos de tanta calidad como *Battle Isle* o *Dr. Drago Mad Cap Chase*, tiene cuatro juegos en la lista de espera: **3-D Helicopter**, como su propio nombre indica, es un simulador; **Archimedean Dinasty** y **Chewy F-5**, por su parte, son dos aventuras gráficas, y **Albion** es un juego de rol "de pura cepa".


Chewy F-5

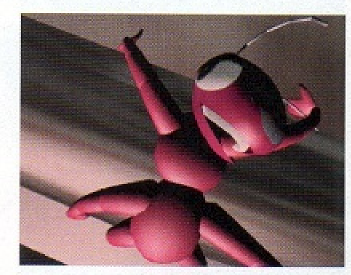
Archimedean Dinasty

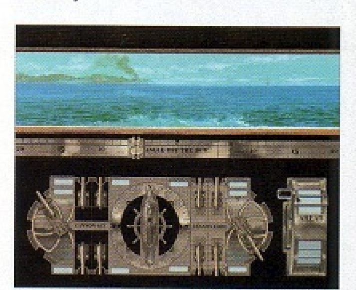
GROLIER

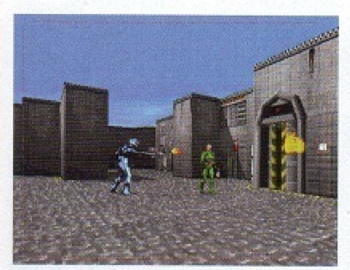
Esta compañía francesa crece notablemente. Si bien su punto de partida no estaba basado en los juegos (se dedicaba a distribuir productos multimedia y enciclopedias), se han apuntado al pastel de este mundillo.

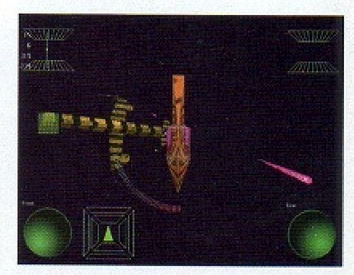
A *Greg Norman Golf* y *SFPD Homicide*, poco conocidos en nuestro país, pronto añadirán títulos como **Banzai**, **Solar Wars** y **Ironclads**, todavía en fase de preparación.

Más cercano nos queda **Perfect Assassin**, un entretenido juego que en fecha próxima llegará a tu kiosco.


banzay

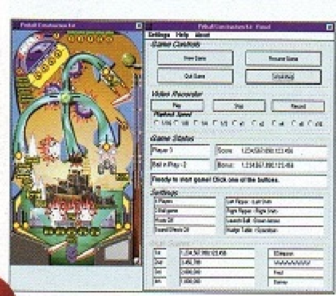

Ironclads


Perfect Assassin


Solar Wars

21ST CENTURY

Esta compañía, conocida por productos tan excepcionales como *Pinball Dreams* o *Pinball Fantasies*, vuelve a la carga en el género que la llevó a la fama. **Absolute Pinball** es su nueva baza para recuperar el tiempo perdido, pero sin duda su programa más espectacular es **Pinball Construction Kit**, con el que no tendrás uno, sino miles de tableros, todos ellos creados por ti mismo.


Pinball Construction Kit


Absolute Pinball



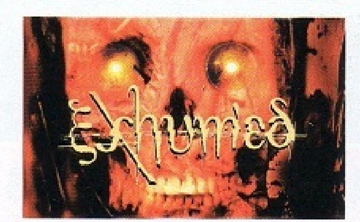
La feria presentaba un aspecto excepcional, y todas las compañías lucieron sus mejores galas en esta cita.

BMG INTERACTIVE

Si en el último E3 de Los Ángeles los chicos de BMG Interactive no nos enseñaron demasiado, en este E.C.T.S. han mostrado el resto, ya que han finalizado muchos productos interesantes.

Un ejemplo de ello es **Grand Theft Auto**, un juego de DMA Design (creadores de los *lemmings*), en el que podrás robar coches en grandes ciudades para ganar dinero fácil. Si lo que te gusta son los arcades puros y duros, nada mejor que **Gannymede**, **Mass Destruction**, o **360X**, todos de diferente argumento, pero igual género. Para los deportistas están **Lunar Golf** y **Arcade Pool**.

Los amantes de *Doom* encontrarán en **Exhumed** todo un reto, mientras que las plataformas se dan cita en **Firo & Klawd**. Si prefieres las aventuras, tienes **Obsidian**, mientras que la estrategia corre a cargo de **Enterpriser**, y la cultura de **Backpacker 2**.



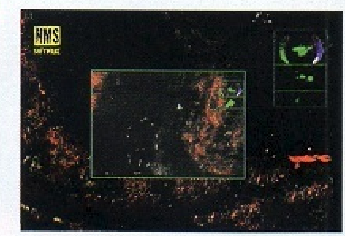
Exhumed



Firo & Klawd



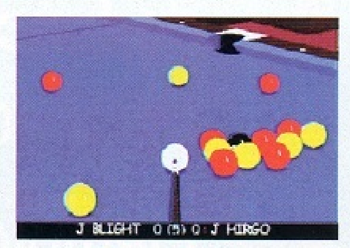
Gannymede



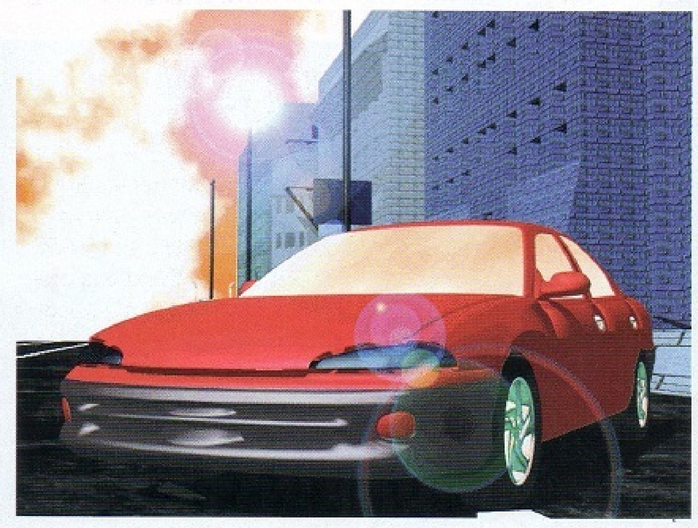
360X



Obsidian



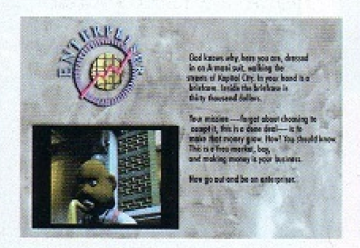
Arcade Pool



Grand Theft Auto



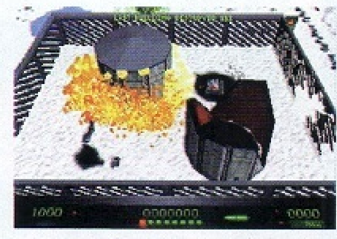
Backpacker 2



Enterpriser



Lunar Golf



Mass Destruction

LUCASARTS

La compañía del famoso productor de la trilogía de *La Guerra de las Galaxias*, George Lucas, prepara grandes sorpresas para finales de este año. Algunas, como **Jedi Knight** (segunda parte del *Doom* de *Star Wars*, *Dark Forces*) y **Outlaws** (otro *Doom*, esta vez del viejo y lejano Oeste) ya eran conocidas de antemano, pero los ases que se guardaban en la manga son aún mejores.

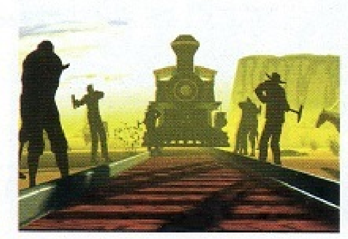
Así, **Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island** nos devuelve las aventuras del amigo Guybrush actualizadas a los nuevos procesadores utilizando gráficos tipo dibujo animado en lugar de *sprites*, al estilo de otros juegos de la casa como *The Dig* o *Full Throttle*. Los seguidores de *Star Wars*, aparte de **Jedi Knight**, podrán contar con **X-Wing vs. Tie Fighter**: la tercera entrega de *X-Wing*.



Jedi Knight



X-Wing vs. Tie Fighter



Outlaws



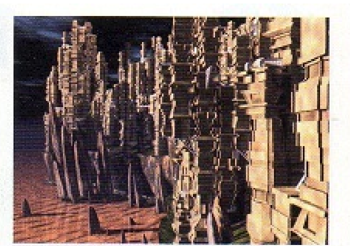
Monkey Island 3

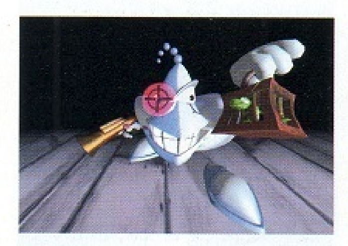
UBI SOFT

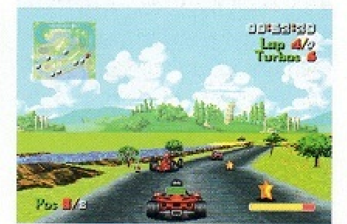
La compañía francesa Ubi Soft avanza con pie firme con pocos juegos, pero de primera clase. Comenzando por las segundas partes, dentro de poco podremos disfrutar con la primera secuela del divertido juego de plataformas *Rayman*, en un programa aún más loco que el anterior. Ahora tendrás la posibilidad de montar sobre animales para alcanzar lugares que son inaccesibles si lo intentas por tu propio pie.

En **Action Football 2** te enfrentarás de nuevo con los equipos más locos del panorama futbolístico. Si lo tuyo son las carreras de coches, hay dos sitios en los que elegir. En **POD** te enfrentarás a futuristas coches en una carrera a vida o muerte, mientras que en **Street Racer** (programa basado en el clásico cartucho de la consola Super Nintendo), controlarás esos pequeños y divertidos coches llamados *karts*.


Action Football 2


POD

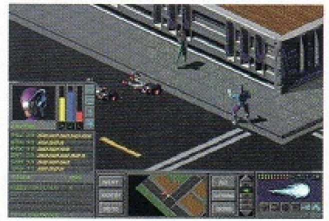

Rayman 2


Street Racer

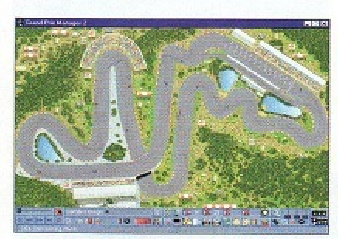
MICROPROSE

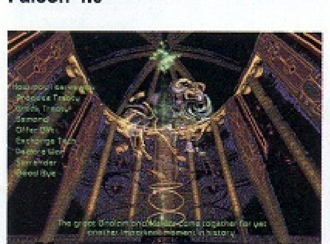
Esta mítica compañía es incombustible. A pesar de la mala racha económica de hace unos años, ha sabido mantenerse en la brecha con títulos de tanta calidad como los que ahora presenta. Todos los que aquí os mostramos son secuelas menos uno, **Agents of Justice**, antes denominado *Superheros*.

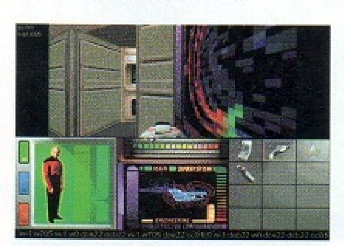
Si te gustan los simuladores, **Falcon 4.0** es toda una estrella. En estrategia, **Grand Prix Manager 2** te permite controlar tu propia escudería de Fórmula 1. Otros dos programas que vuelven a nosotros son **Master of Orion 2** y **X-Com 2: Apocalypse**, dos estrellas en su día que regresan a escena completamente remozadas. Para los *trekkies* de la casa, nada mejor que **ST: Generations** de Spectrum Holobyte.


Agents of Justice


Falcon 4.0


Grand Prix Manager 2


Master of Orion 2


ST: Generations

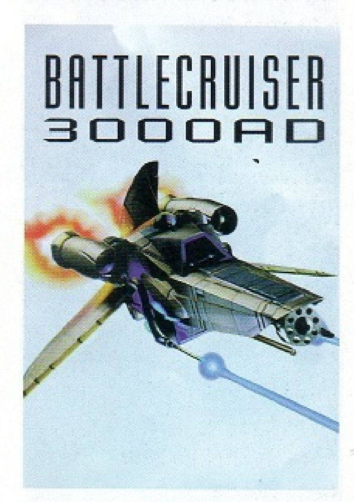

X-Com 2: Apocalypse


Surface Tension

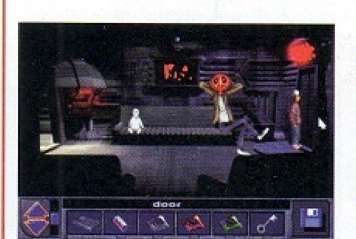

Soul Hunter

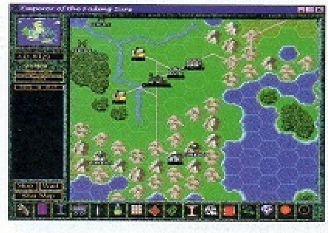
GAMETEK

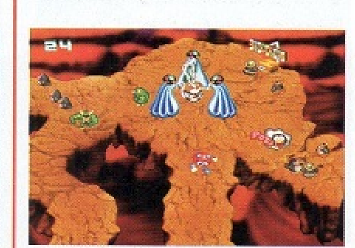
Siete interesantes programas nos ofrece Gametek, de los que cabe destacar especialmente **Soul Hunter** y **Alien Incident**, dos sólidas aventuras. Para los "matamarcianos", **Surface Tension** y **Battlecruiser 3000 AD** son una buena elección. Y en estrategia ofrecen **Emperor** y **Net!Zone**, juego basado en la Red. El más curioso y simpático es **Mutant Penguins**.

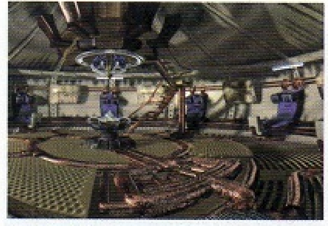


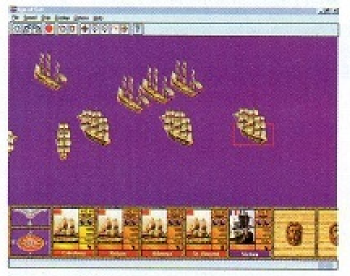
Battlecruiser 3000 AD


Alien Incident


Emperor


Mutant Penguins


Net!!Zone


Age of Sail

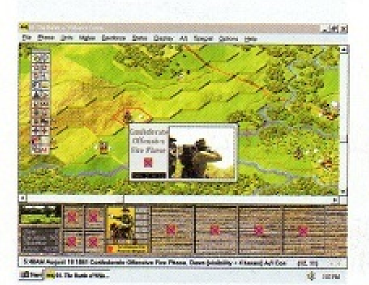

Flying Corps

EMPIRE

El título más fuerte de la temporada para Empire es, sin lugar a dudas, **Flying Corps**. No en vano, su *stand* de la feria estaba decorado con un biplano de la Primera Guerra Mundial. Diseñado por Rowan Software, este programa traerá cola, gracias a su gran calidad, tanto gráfica como técnica.

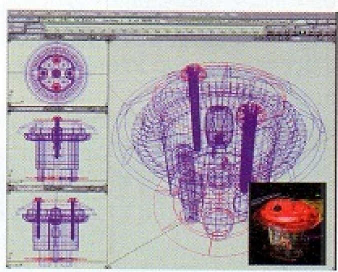
Otro juego de aviones es **Mig Alley**, en proceso de desarrollo. Para los amantes de la estrategia han realizado **Battleground Shiloh** y el más novedoso **Age of Sail**.

En la parte deportiva, **Empire Golf**, con un curioso sistema de control mediante ratón. También, la segunda entrega de *Pro Pinball*.


Battleground Shiloh


Empire Golf

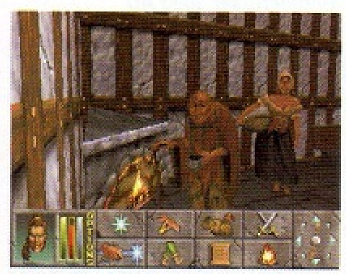

Mig Alley

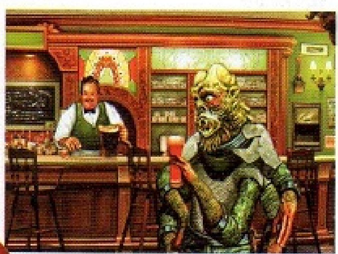

Pro Pinball: Time Shock

VIRGIN


4-4-2 Soccer


C&C: Red Alert


Daggerfall


Callahan

Command & Conquer: Red Alert se sigue retrasando. Creo que ya es la cuarta feria en que me lo presentan, y la verdad es que tampoco logro encontrar tantos cambios como para justificar el retraso. Por lo menos parece que llegará antes **Command & Conquer Windows 95**, versión que nos abrirá un poco la boca hasta que llegue el mencionado título.

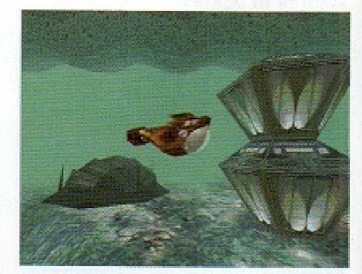
Otros juegos que se retrasan son **4-4-2 Soccer** (antes *Vip Soccer*) y **Lands of Lore 2**, un producto de Westwood que más de uno espera con ansiedad inusitada. Los que sí parece que van a llegar ya son los productos de Bethesda Softworks: **Skynet** es la continuación de *Terminator Future Shock*, y **X-Car** es un juego nuevo de carreras que parece bastante entretenido.

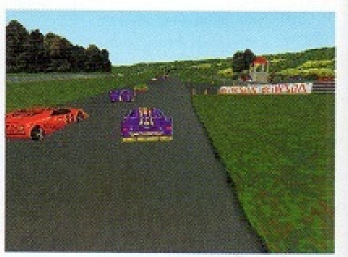
Otros dos de los títulos que en Londres pudimos observar fueron el juego de rol **Daggerfall**, y el hasta ahora desconocido **Callahan**, un programa de casino y cartas, ideal para ludópatas y demás adictos al bingo, loto, ONCE, quinielas y similares.

Command & Conquer Windows 95


Lands of Lore 2


Skynet


Sub


X-Car

HASBRO

La conocida compañía de juguetes todavía no tiene distribuidor de sus productos multimedia en nuestro país, lo cual es una lástima, ya que más de uno de sus programas son muy divertidos. Un claro ejemplo de ello es **Cluedo**, juego basado en detectives y asesinatos. Para los estrategas de la casa nada mejor que **Risk** y **Othello**. Entre los juegos de tablero **Trivial Pursuit** y **Monopoly**, y si te gustan los juegos de dados, **Yahtzee**.

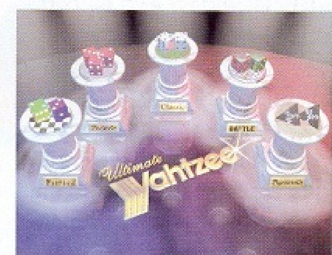

Othello


Risk


Cluedo


Monopoly

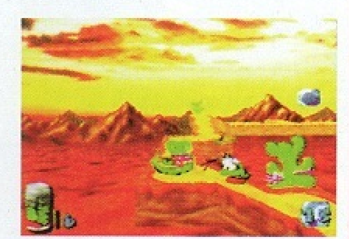

Trivial Pursuit

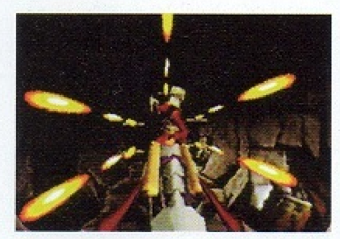


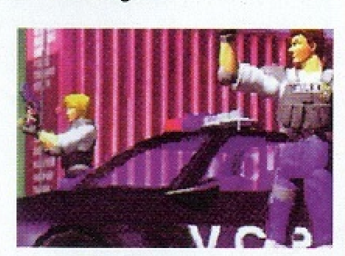
International Yathzee

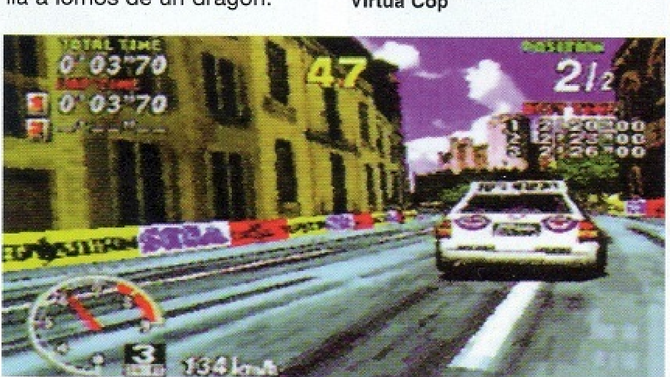
SEGA PC

Aunque los primeros juegos que Sega ofrecía dentro su catálogo PC no eran nada del otro mundo, todo eso cambio con *Virtua Fighter*. Entre los nuevos productos que llegarán pronto a nuestros PCs, encontramos cinco de los mejores programas que puede ofrecer esta compañía nipona. De esta manera, dentro de las carreras de coches, nada mejor que **Daytona USA**, y **Sega Rally**, dos de las grandes máquinas de los salones recreativos, al igual que **Virtua Cop**, la conocida máquina de disparos. Después, provenientes esta vez de la consola Saturn, te ofrece **Bug**, un programa de plataformas 3D, y **Panzer Dragoon**, un "matamarcianos" realmente espectacular que se desarrolla a lomos de un dragón.


Bug


Panzer Dragoon


Virtua Cop

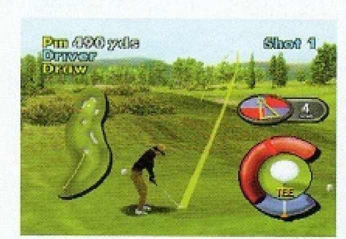


Sega Rally

GREMLIN

Otra de las compañías que lleva mucho en este negocio es Gremlin. Aparte de tener las dos mejores azafatas de toda la feria presentando **Realms of Haunting**, un extraordinario título mezcla de aventura gráfica y arcade tipo *Doom*, y con difíciles puzzles y acertijos, tenía juegos que presentaron el pasado E.C.T.S. y ya han acabado. Un ejemplo es **Actua Golf**, que apareció primero para consolas de 32 *bits*, pero ahora nos llega. Si prefieres juegos de otros géneros, títulos como **Fragile Alliance** (estrategia) **Sandwarriors** (arcade simulador), y **Hardware**, acción, llenarán el hueco que habíamos notado últimamente.


Fragile Alliance



Virtua Golf



Realms of the Haunting

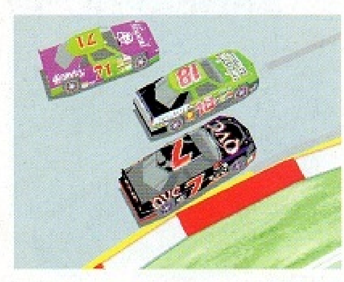

Hardware


Sand Warriors

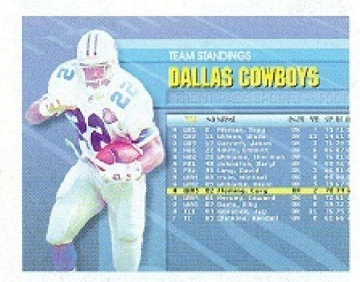
REPORTAJE

SIERRA

La política de Sierra de compra de múltiples empresas desarrolladoras está dando sus frutos, por lo menos en lo que a cantidad de títulos presentados se refiere, ya que era la compañía con más juegos y programas multimedia de todo el E.C.T.S. Tenían en su haber, además, algunos de los productos más interesantes. Personalmente he de destacar **Larry 7: Love for Sail**, la nueva aventura del "ligón" Larry Laffer. Ha sido diseñada al estilo de *King Quest VII* y *Torin's Passage* (dibujos animados), y es realmente impresionante. Otras aventuras presentadas en la feria fueron **Ra-Ma**, **Lighthouse**, **Birthright**, **Phantasmagoria 2**, y el juego de rol **Betrayal in Antara**. Dentro de la faceta deportiva podrás ver, incluidos en la serie *Front Pages Sports*, **Football 97** y el novedoso **Golf**, aparte de **Nascar Racing 2**, **Ultimate Soccer Manager 2** y **Bass Trophy 2**. En el apartado de juegos de tablero, nos mostraron los programas **Powerchess**, **Casino Deluxe 2**, y el juego para niños **Dr. Brain Timewarp**. Por lo que a arcades se refiere, podrás disfrutar de **Cybergladiators** y **Hunter Hunted**. Para acabar, también se han aventurado en el mundo de la simulación, con el título **Sierra Pro Pilot**, que te permitirá realizar tus primeros "pinitos" en el manejo de distintas avionetas.



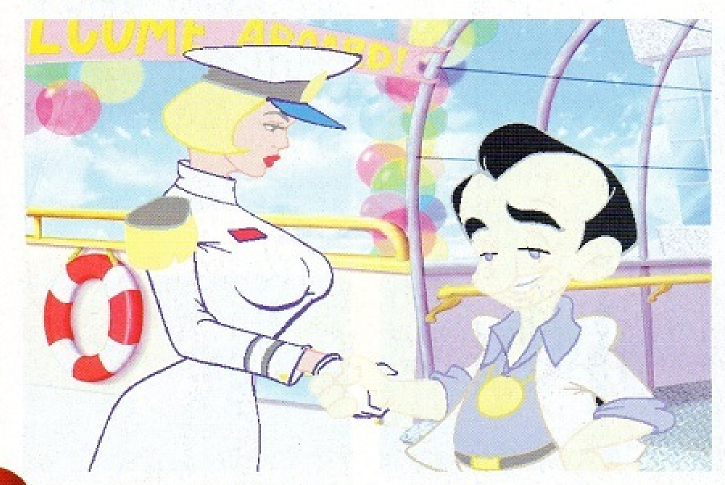
Nascar 2



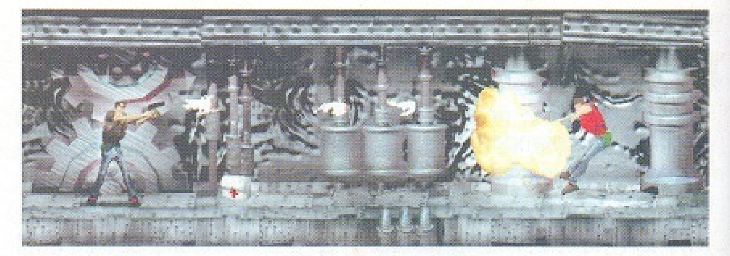
FPS Football '97



Powerchess



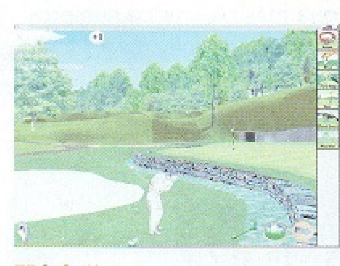
Larry VII: Love for Sail



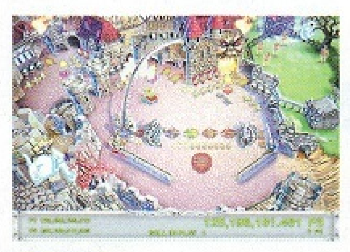
Hunted Hunter



Dr. Brain Timewarp



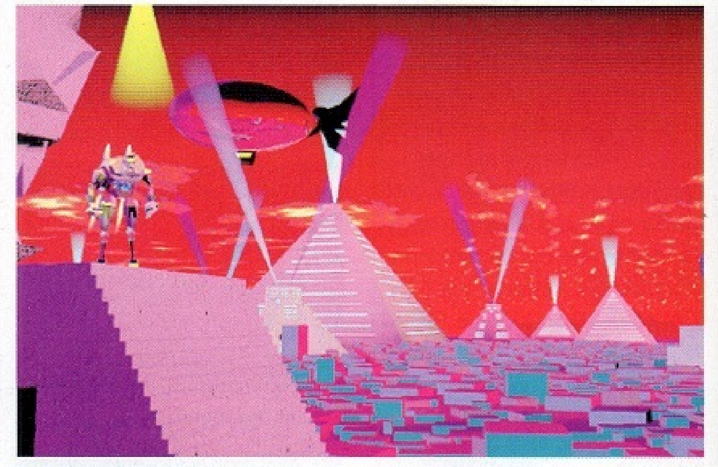
FPS Golf



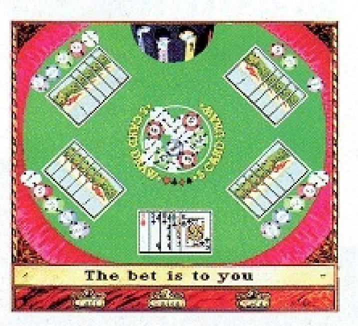
3D Pinball 2



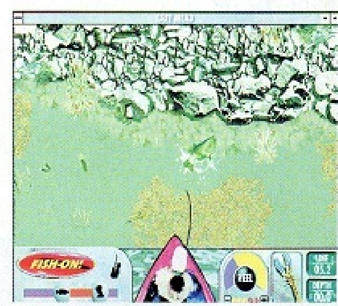
Phantasmagoria 2



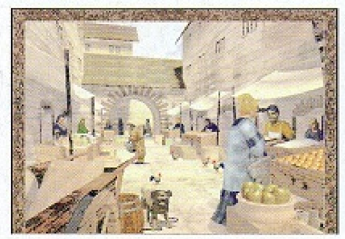
Cybergladiators



Casino Deluxe 2



Bass Trophy 2



Betrayal in Antara



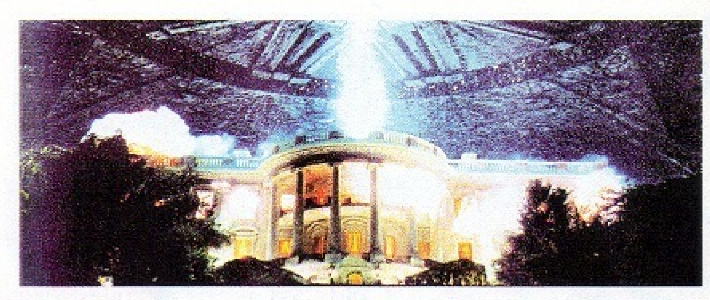
Lords of Realms 2

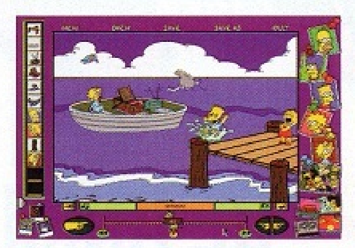
REPORTAJE

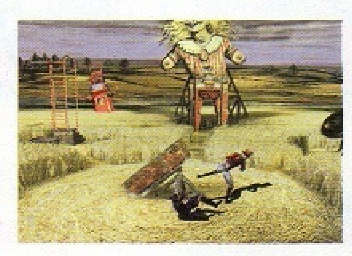
ELECTRONICS ARTS



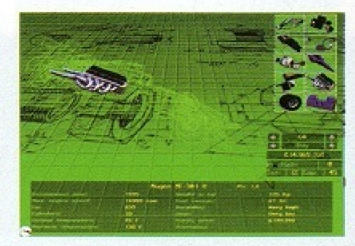
La prolífica compañía californiana no se ha perdido un minuto desde la feria de Abril. A programas deportivos ya conocidos como **Fifa Soccer** y **John Madden Football**, en sus renovadas versiones del 97, debemos añadir **Mario Andretti Racing**, un juego de carreras muy divertido, y **Team F-1**, un simulador de estrategia automovilística. Otros productos de la casa son **Privateer 2: the Darkening**, **Queens**, y **Theme Hospital**, de Bullfrog, presentado por tercera vez en los últimos meses. Por lo que se refiere a su función como distribuidora, los productos más interesantes que Electronics Arts importa a Europa son los de la compañía Fox Interactive. En su elenco de títulos aparecen algunos tan interesantes como los siguientes: **Die Hard Trilogy**, **ID4: Independence Day**, o **The Simpsons Cartoon Studio**. Hay títulos para todos los gustos y bolsillos.

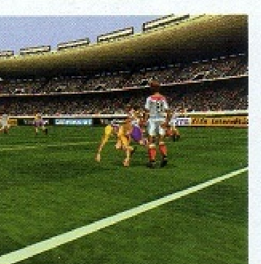

ID4: Indepence Day

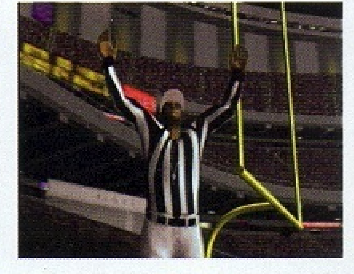

The Simpson's Cartoon Studio


Queens


Theme Hospital

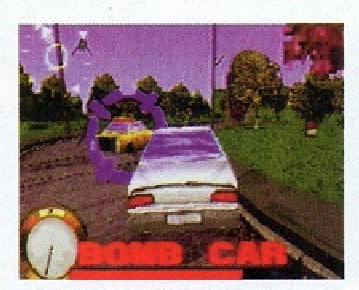

Team F-1


Fifa Soccer '97


John Madden '97



MArio Andretti's Racing

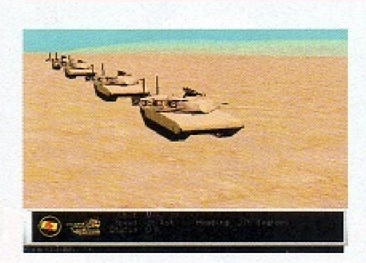


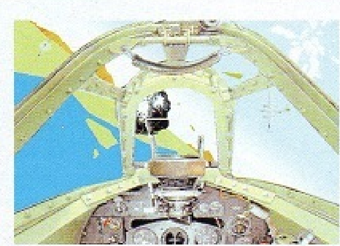
Die Hard Trilogy

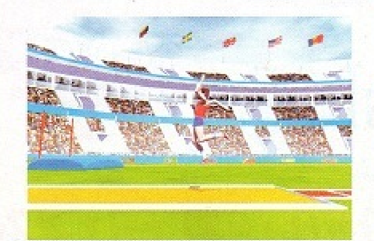

Pruvateer 2: The Darkening

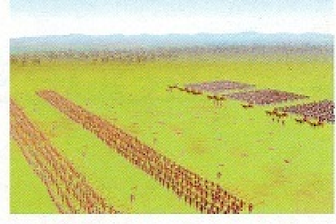
INTERACTIVE MAGIC

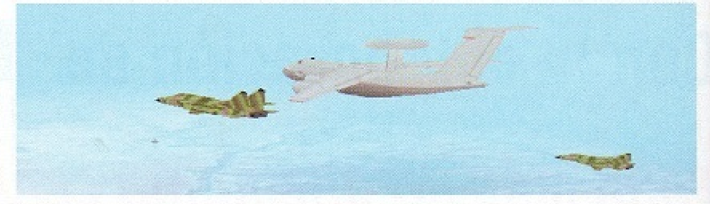
Esta joven casa presentó cinco juegos que a muchos pudieron pasarles desapercibidos, pero que son muy interesantes. Así, en efecto, lo son las segundas partes de simuladores de calidad sobrada como **F-22**, **A2 Abrahams**, y **Air Warriors 2** (todas en SVGA), y de **Destiny** (estrategia), y **Decathlon 2** (deportivo).


A2 Abrahams


Air Warrior 2


Decathlon 2


Destiny

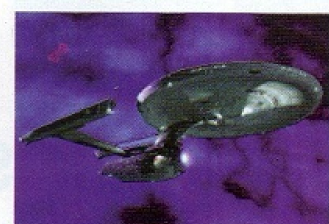

F-22



M.D.K. (Murder Death Kill)



M.A.X.



Star Trek Academy



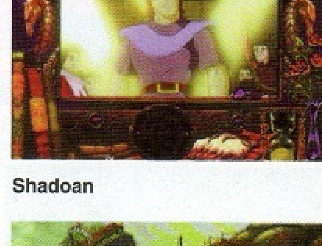
Mummy

INTERPLAY

Otra de las compañías que más activa se ha mantenido durante los últimos meses es Interplay. A la vista de la cantidad y calidad general de casi todos sus productos, podemos afirmar que se trata de una auténtica máquina lúdica. Además, algunos de sus mejores títulos, como **Blood & Magic**, **Delirium** o **Die by the Sword**, demuestran que están diversificando su producción por los más diferentes estilos y temas. En efecto, programas como **Dragon Dice**, **M.A.X.** o **MDK (Murder Death Killer**, se convertirán en grandes estrellas de la temporada en la que estamos entrando. Otros títulos que esperaremos con impaciencia son, a la vista de su gran calidad, son **Shadoan**, **Shatered Steel**, **Mummy**, **Fallout**, y **Starfleet Academy**. Al parecer, los responsables de la compañía se han decidido a hacer muchas cosas y hacerlas bien. Así lo demuestra una larga lista de sólidos títulos, de la que los mencionados forman lo más destacado. En resumen, se trata de toda una colección de juegos muy interesantes.



Shattred Steels

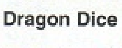


Shadoan



Fallout





Dragon Dice



O Flight or Die



Blood & Magic



Delirium

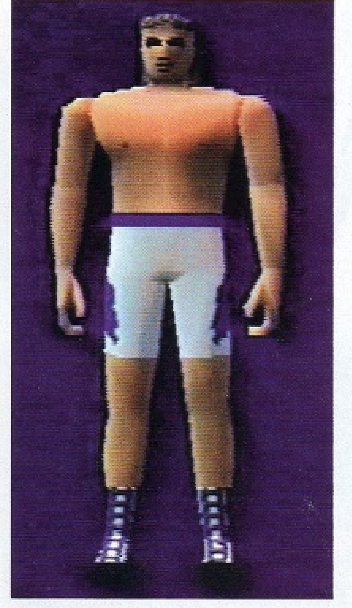
REPORTAJE

ACTIVISIÓN

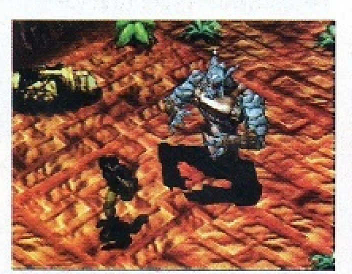
Se trata de una de las pocas compañías que realizan sus juegos duales para DOS y Windows 95, lo cual es de agradecer, ya que no todo el mundo dispone de ambas plataformas. Entre los títulos que aquí te presentamos no tienen ninguna aventura gráfica, como ocurre en otras ocasiones, sino arcades puros y duros que demuestran que también se puede jugar con el PC a esta clase de programas. Los más interesantes son **Blastchamber**, **Hyperblade**, **Interstate 76**, **Mechwarrior 2: Mercenaries**, **Pitfall 3D**, **Planetfall**, y **Powermove**.

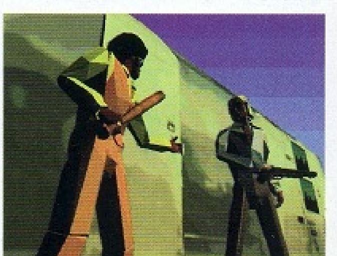

Planetfall


Mechwarrior 2: Mercenaries


Powermoves


Hyperblade


Pitfall 3D


Interstate 76


Blastchamber

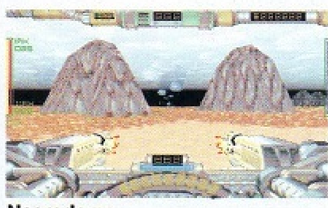
MINDSCAPE

Un nuevo juego de la serie General esta aquí. Tras *Allied General*, *Panzer General* o *Fantasy General*, llega **Star General**, un juego de estrategia que te conduce a las profundidades del espacio interestelar. Otra posibilidad es la segunda parte de **Steel Panthers**. Si prefieres divertirte como un enano, nada mejor que **Catz**, un gato virtual, o **Lego**, basado en el conocido juego de piezas para montar. También están **Marvel 2099**, basado en los personajes del cómic, **Necrodome**, una aventura gráfica, y **Warwind**, un simulador muy atractivo.


Warwind


Steel Panthers 2


Star General


Necrodome

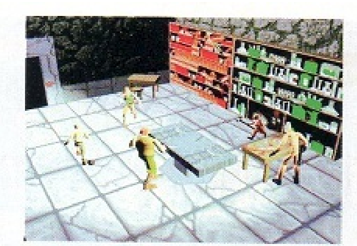

Lego


Catz


Marvel 2099

TELSTAR

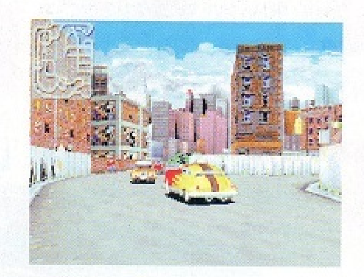
Aunque todavía tiene los programas que te vamos a presentar en preparación, Telstar quiso enseñarlos en la feria para que se viera todo el potencial que posee. De este modo, **Siege**, **Excalibur**, **Joe Blow**, **Star System**, y **Wreck**, nos darán más de una sorpresa para la temporada que viene, aunque ahora tenemos a nuestra disposición grandes títulos como *Fable*, una aventura gráfica de gran relieve, que, como su propio nombre indica, se basa en fábulas de distinto tipo, o *David Cup Tennis*, un simulador deportivo que gira alrededor de uno de los torneos más importantes del mundo del tenis, la internacional Copa Davis.



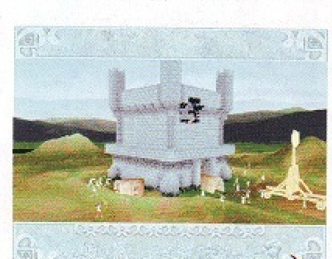
Excalibur



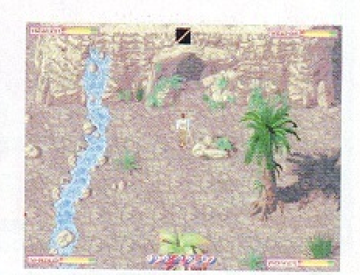
Joe Blow



Wrecking Race



Siege



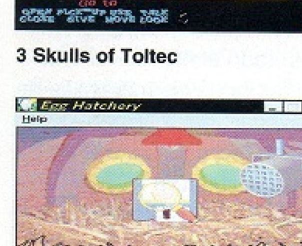
Star System

WARNER INTERACTIVE

Para finalizar este reportaje, hemos dejado a Warner Interactive. Esta compañía, que se rumorea pasa por serios problemas financieros, cuenta con algunos juegos que esperamos la hagan resurgir gracias a su calidad. En **Assassin 2015** tienes que encarnar a un futurista asesino a sueldo. Siguiendo con el tema espacial, no puedes olvidar dos títulos de la talla de **Deadlock**, y **Star Control 3**, juego que esperamos ansiosos desde hace siglos. Por otra parte, **Creatures** es un curiosos experimento-mezcla entre aventura y plataformas, mientras que **MIA** es un programa bélico en el que tienes que rescatar a prisioneros de guerra. Más deportivo es **International Moto X**, con carreras de trial. Otros títulos que es necesario tener en cuenta son **Ravage**, **Safecracker**, **Trash It**, y **YPA**. Por último, debo destacar **3 Skulls of Toltec**, una aventura gráfica española tipo dibujos animados, radicada en el Lejano Oeste.

Assassin

3 Skulls of Toltec



Creature





MIA



Safecracker

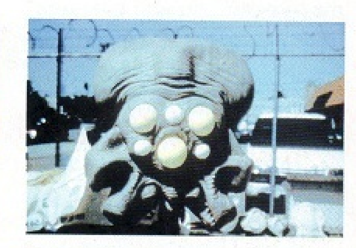


Deadlock

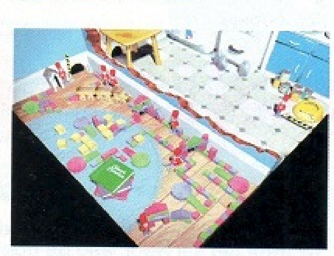
Ravage



International Moto X



Star Control 3



Thrash it!



YPA



ALGUNOS SECRETOS DE INTERNET

En el mundo moderno, nadie puede vivir sin conocer el significado de esas palabras "raras" que se han convertido en términos muy corrientes.

En una conversación cualquiera, por ejemplo, alguien te puede decir algo como: "Me voy a conectar a Internet; a ver si encuentro el WEB y le mando un E-Mail al Webmaster para que me explique cómo hacer FTP's en su SITE". Después de oír esto quizá te veas obligado a preguntarle en qué idioma te está hablando. En efecto, la cantidad de términos que nos invaden son un tanto indescifrables para una gran mayoría de los usuarios.

Ahora bien, todas estas "palabrejas" de las que hablo provienen de la famosa red Internet, y, a pesar de que todo el mundo las dice muy a menudo, en realidad casi nadie conoce su verdadero significado.

INTERNET

Como casi todas las cosas que están relacionadas con la informática y las telecomunicaciones, la red por excelencia surgió en los EE. UU., como propuesta del ministerio de defensa americano (con sede en el famoso Pentágono) para interconectar un conjunto de redes de distintas tecnologías y a larga distancia. Así, la hoy llamada "Red de redes", apareció en 1971 como un proyecto de investigación, que no tenía validez más que para un limitado círculo de especialistas. En 1993 ya había mas de 1.000.000 de sistemas finales interconectados, y hoy en día sigue creciendo anualmente de manera exponencial. Precisamente en estos dos últimos años le ha tocado el turno a España, que ha conocido el mayor *boom* que tiene lugar desde la invención del módem. En efecto, quién más, quién menos, todo el mundo ha oído hablar ya de las maravillas de "navegar" por Internet.

Esta red está basada en una arquitectura TCP/IP (*Transmision Control Protocol / Internet Protocol*) de nivel 4 en la torre ISO. TCP/IP no es más que un protocolo de interconexión de redes que se basa a su vez en una arquitectura de paquetes de datos y de control. Cada sistema enlazado a esta red debe ser identificado por un conjunto de cuatro números enteros de tres dígitos, cada uno de ellos separados por puntos; así, por ejemplo, "194.204.100.200". El valor de estos números variará entre 000 y 255, lo que te ofrece un total de 4.000 millones de direcciones posibles.

Que nadie se asuste por las cifras. Internet no es más que esto: un conjunto de ordenadores interconectados entre sí, formando parte de una red mundial. Su mayor atractivo es la posibilidad de conectarte a un ordenador que se encuentre en la otra punta del mundo.

Internet, en un principio, era solamente esto. Se podía acceder a un ordenador desde otro y coger cualquier tipo de información a través de un software FTP. Esto ha ido evolucionando progresivamente hasta la incorporación del llamado Hipertexto. Éste consigue que cuando te conectes a Internet a través de un software o navegador, te aparezcan páginas gráficas y de texto de gran calidad.



Aquí te mostramos un ejemplo de página web. Como puedes ver, se trata del servidor web de nuestra editorial. Si tienes interés en verlo puedes acceder a él en la dirección http://www.towercom.es

A continuación, lo más importante es saber cómo tienes que conectarte a Internet y qué es lo que realmente está ocurriendo cuando lo haces. Para conectarte a Internet necesitas:

1.- Un módem. Sin él no podrás llamar a través de tu ordenador; de la velocidad de este módem, además de otros factores, dependerá también la velocidad a la que te moverás por el interior de la red.

2.- Un software navegador de Internet. En la actualidad hay muchos en el mercado, como NetScape Navigator, Internet Explorer, Chamaleon Webbrowser, etc.

3.- Contratar una cuenta en un proveedor de servicios, lo que te permitirá acceder finalmente a la red.

Si todo ha funcionado correctamente estarás en el interior de Internet. Y ahora, ¿qué? Ahora tienes que empezar a navegar.

DNS

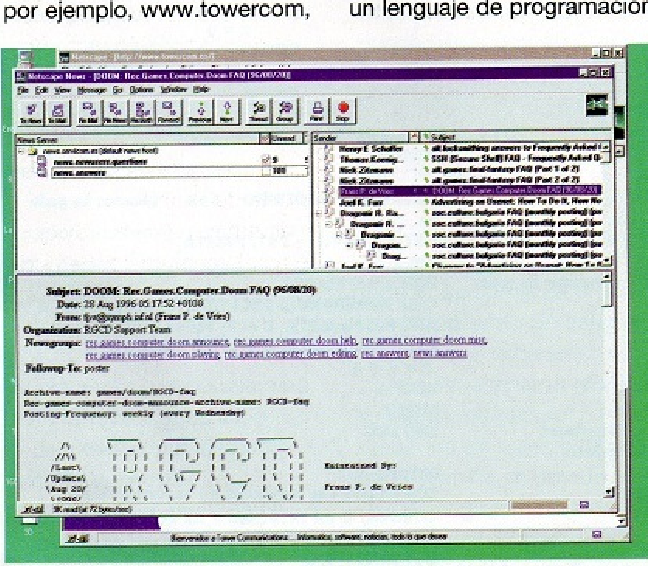
DNS significa *Domain Name Service* (servidor de nombres), y tiene una utilidad principalmente mnemotécnica. En efecto, es bastante difícil recordar las ristras de números de una dirección IP. Evidentemente, es más sencillo retener en la memoria, por ejemplo, www.towercom, que los números ip a los que representa, como 125.6.150.1. Sin embargo, es con estos números como realmente se mueve la red, aunque para nosotros no sean necesarios. Un DNS no sólo se utiliza en Internet, sino en cualquier red que utilice este sistema.

FTP

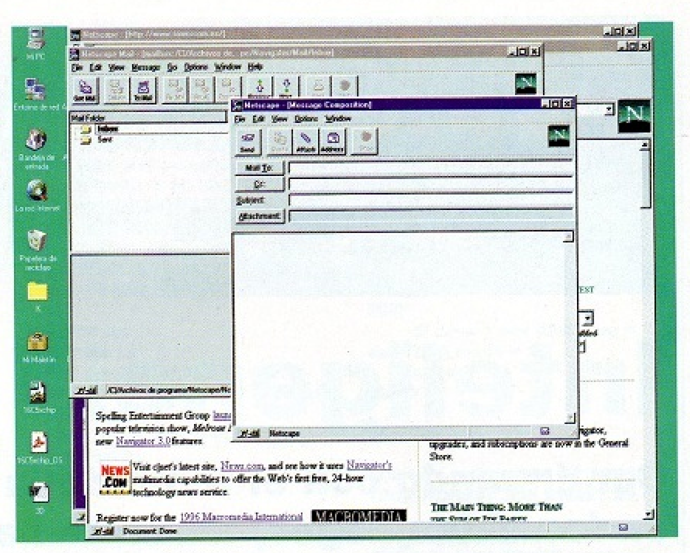
Un FTP no es ni más ni menos que un protocolo de transferencia de ficheros (*File Transference Protocol*). A través de este protocolo podrás coger archivos de Internet; una vez te hayas conectado a un servidor, sólo tienes que marcar el archivo para que te lo envíe a través de el mencionado protocolo. Habitualmente, es posible conectarse de forma anónima (es decir, sin identificarte), pero muchos FTPs te pedirán un *password* cuando quieras acceder a sus servicios privados.

WEB

Un página *web* no es otra cosa que un archivo escrito en lenguaje HTML (*Hyper Text Marked Language*). Una página HTML contendrá tanto gráficos como texto. Incluso actualmente se incorporan programas que han sido desarrollados en JAVA, que es un lenguaje de programación tipo C++ creado especialmente para aumentar las posibilidades de las páginas HTML. Normalmente, es a esto a lo que te estarás conectando en Internet.



En esta imagen se puede ver un ejemplo de News. Este servicio, como su propio nombre indica, te ofrece noticias actuales de los más diversos campos del saber; todas suelen estar en inglés.



Una de las posibilidades de la Red de redes es enviar E-Mails, también denominados "correo electrónico". Este servicio es muy útil para cartearte a gran velocidad con gente de todo el mundo.

E-MAIL

E-Mail es el denominado Correo Electrónico de Internet. A través de una dirección de correo electrónico podrás recibir todo tipo de cartas e intercomunicarte con gente de cualquier parte del mundo. Una dirección de correo E-Mail consiste en una palabra, el carácter "@" y el nombre de un servidor, por ejemplo "agreppi@towercom.es". Con esto y un servidor de correo electrónico, podrás comunicarte por carta, como digo, con todo el mundo.

WEBMASTER

Responsable de que todo funcione perfectamente en el web, es el jefe del servidor al que estés conectado. A él tienes que echarle la culpa de que falle el web, de que no funcione el correo, etc.

NEWS

News es un servidor de noticias en el cual podrás leer todo tipo de noticias; en él existen grupos de ellas que están relacionadas con gran cantidad de temas. El sistema funciona de forma similar al de E-Mail; con un software adecuado estarás en disposición de ver todas las cartas que hay relacionadas con el grupo de noticias al que estés conectado.

NAVEGADOR

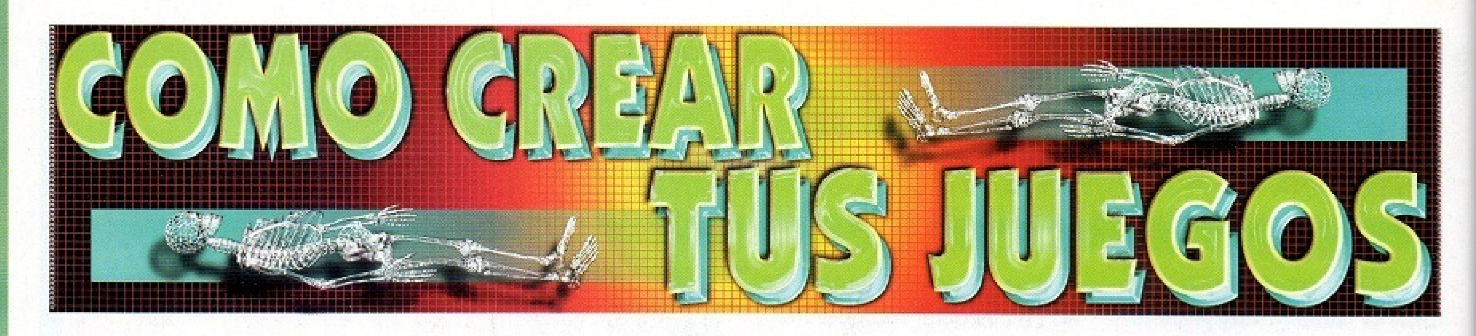
Un Navegador es un programa que te permite "navegar" a través de Internet. Es decir, se trata de un programa mediante el cual se traducen las páginas de formato HTML a un formato legible. Los navegadores más conocidos son NetScape y Explorer, aunque entre ellos no hay grandes diferencias.

IRC

Últimamente se ha utilizado mucho este término; se refiere a los canales IRC, que no son más que unos servidores y que proporcionan una serie de canales de *Chat* (Conversación). Gracias a ellos puedes establecer una conversación mediante el teclado.

Con todo esto hemos intentado explicarte un poquito qué es el "misterio" Internet, y por dónde puedes moverte por la Red de redes. En próximos números profundizaremos en diferentes aspectos que os puedan interesar sobre este apasionante tema.

J. RODRÍGUEZ



Inteligencia Artificial (II)

Continuando con el tema de la inteligencia en los videojuegos, ahora le ha llegado el turno a los algoritmos de evasión, así como a los algoritmos que definen los movimientos que hacen los enemigos.

Seguimos con el capítulo iniciado el mes pasado, en el que intentamos explicaros cómo funcionan las rutinas de acoso, base de gran parte de los videojuegos. Ahora vamos a examinar las que sirven para evadirse, moverse en general, buscar, etc.

Se trata del apasionante mundo de la vida interna de los programas. Todas estas rutinas son la base de las acciones, de la inteligencia de los personajes, de todos los movimientos que puedes ver o incluso imaginar en cualquier programa que sea un poco primitivo.

ALGORITMOS DE EVASIÓN

La evasión es exactamente lo opuesto al acoso. Es decir, los personajes enemigos tienen que hacer exactamente lo contrario a lo que haga el héroe del programa, es decir, ir en sentido contrario al suyo. De este modo, siempre se mantendrán lejos del protagonista.

En el siguiente listado, POSX y POSY son las posiciones horizontales y verticales de tu héroe y ENX y ENY de tu enemigo.

MOVIMIENTOS ALEATORIOS

```
PosX = posX + RND * 1
PosY = posY + RND * 1
 .
 DECLARE SUB aleatorio ()
DECLARE SUB PONERPAL (COLORN AS INTEGER,
R AS INTEGER, G AS INTEGER, B AS INTEGER)
DECLARE SUB Leepcx (NOMBRE AS STRING)
DIM SHARED ENEMIGO%(1 TO 441)
DEFINT A-Z
SCREEN 13
CALL Leepcx("PCPLAYER.PCX")
GET (3 + 1, 4 + 1)-(24 - 1, 25 - 1), ENEMIGO%

CALL aleatorio

SUB aleatorio
posx = 160
posy = 100
enx = 0
eny = 0
FIN = 0
WHILE FIN = 0

    kbd$ = INKEY$
            SELECT CASE kbd$
            CASE "Q": END
            CASE ELSE
         END SELECT
      ' Movimiento aleatorio del enemigo

      desx = -2 + RND * 4
      desy = -2 + RND * 4
      enx = enx + desx
      eny = eny + desy

      IF enx   0 THEN enx = 0
      IF enx   300 THEN enx = 300
      IF eny   0 THEN eny = 0
      IF eny   180 THEN eny = 180

      PUT (enx, eny), ENEMIGO%, PSET


WEND

END SUB


SUB Leepcx (NOMBRE AS STRING)
OPEN NOMBRE FOR BINARY AS #1
DIM dato AS STRING * 1
DIM Basura AS STRING * 128
DIM BUFFER AS STRING * 128
DIM CABECERA AS STRING * 10
GET #1, , Basura      'Leemos y despreciamos la
Cabecera
FOR n = 1 TO (LOF(1) / 128) - 7'Leemos la zona
comprimida RLE
      GET #1, , BUFFER

      FOR J = 1 TO 128
            dato = MID$(BUFFER, J, 1)
            IF TipoByte = 1 THEN
                  FOR K = 1 TO Numdatos
                  PSET (x, y), ASC(dato)
                  x = x + 1
                  IF x   319 THEN
                        y = y + 1
                        x = 0
                  END IF
                  NEXT K
                  TipoByte = 0
            ELSE
                  IF ASC(dato)   192 THEN
                   TipoByte = 1
                   Numdatos = (ASC(dato) - 192)
                  ELSE
                   PSET (x, y), ASC(dato)
                  x = x + 1
                  IF x   319 THEN
                        y = y + 1
                        x = 0
                  END IF

                  END IF
            END IF
      NEXT J
NEXT n

DIM PALETA AS STRING * 768    'Leemos la pale-
ta
GET #1, LOF(1) - 767, PALETA
K = 1
FOR n = 0 TO 255
CALL PONERPAL(n, ASC(MID$(PALETA, K, 1))   4,
ASC(MID$(PALETA, K + 1, 1))   4,
ASC(MID$(PALETA, K + 2, 1))   4)
 K = K + 3
NEXT n
CLOSE
END SUB

DEFSNG A-Z
SUB PONERPAL (COLORN AS INTEGER, R AS
INTEGER, G AS INTEGER, B AS INTEGER)
OUT (&H3C8), COLORN
OUT (&H3C9), R
OUT (&H3C9), G
OUT (&H3C9), B
END SUB
```

... Código del juego.

Si POSX > ENX Entonces ENX = ENX - 1

Si POSX < ENX Entonces ENX = ENX + 1

Si POSY > ENY Entonces ENY = ENY - 1

Si POSY < ENY Entonces ENY = ENY + 1

Lo que hace este pseudocódigo es lo siguiente. Si el héroe está a la derecha del enemigo, éste decrementa su posición X alejándose conveniente de él. Del mismo modo funciona en la posición Y: si el héroe se encuentra por debajo del enemigo, éste decrementa del mismo modo el valor de su posición Y.

PATRONES DE MOVIMIENTOS

En los primeros videojuegos, los programadores no tenían la posibilidad de gastar los escasísimos ciclos de máquina para programar complicados algoritmos de inteligencia. Por esto, crearon patrones de movimiento, con los cuales los enemigos describen caminos según unas pautas (los patrones) que están almacenadas en memoria. Un claro ejemplo de la utilización de los patrones es el programa *Galaxian*, en el que los enemigos más pequeños describen círculos hasta ocupar su definitiva posición dentro del grupo de los enemigos.

... Código del juego.

Patrón = Patrón [rand * 10]

Posición del enemigo = posición anterior + elemento del patrón

incrementar índice del patrón

El algoritmo que se usa para este tipo de juegos es:

1- Seleccionar aleatoriamente un patrón.

2- Mover el enemigo en cada ciclo, en la dirección del patrón.

3- Incrementar el índice del patrón y repetir 2.

MOVIMIENTOS ALEATORIOS

Esto no es más que un movimiento aleatorio. Sin embargo, es usado por algunos juegos. Lo único que hace es, desde la posición actual, cuando pase un cierto número de ciclos, cambiar de dirección y/o de sentido.

ALGORITMOS DE BÚSQUEDA

Algoritmos de búsqueda como tales hay muchos. Sin embargo, el más común es el de *BACKTRACKING*, o marcha atrás. Se utiliza, por ejemplo, para la resolución de laberintos. No es el mejor de los métodos, pero consigue buenos resultados.

Se basa en que cada vez que se alcanza una bifurcación, se almacenan en una pila las otras rutas posibles y se elige, de entre las disponibles, una aleatoriamente.

Se puede usar como búsqueda de una solución. Sin embargo, no es muy efectivo: la mayor parte de las veces se prueban demasiadas posibilidades. Con pequeñas modificaciones se eliminan caminos. Se utiliza, por ejemplo, para resolver el problema de las 8 reinas (cómo colocar 8 reinas en un tablero de ajedrez sin que ninguna ataque a ninguna; se eliminan posibilidades sabiendo que sólo puede haber una reina por fila y por columna).

MÁQUINAS DE ESTADOS FINITOS

Es uno de los mejores sistemas de inteligencia artificial. Se basa en la sustitución de todo lo que pasa en un juego por un conjunto de estados finitos (en el ordenador no se puede almacenar un conjunto infinito de estados). Para cada uno de estos estados se determina un estado al que se llega al recibir una entrada, estableciendo lo que se llama autómatas finitos.

J. Rodríguez

RUTINAS DE EVASIÓN

```
DECLARE SUB ataqueyevade ()
DECLARE SUB PONERPAL (COLORN
AS INTEGER, R AS INTEGER, G AS
INTEGER, B AS INTEGER)
DECLARE SUB leepcx (NOMBRE AS
STRING)
DIM SHARED HEROE%(1 TO 441)
DIM SHARED ENEMIGO%(1 TO
441)
DEFINT A-Z
SCREEN 13
CALL leepcx("PCPLAYER.PCX")
GET (3 + 1, 4 + 1)-(24 - 1, 25 - 1),
ENEMIGO%
GET (26 + 1, 4 + 1)-(47 - 1, 25 -
1), HEROE%
CALL ataqueyevade


SUB ataqueyevade
posx = 160
posy = 100
enx = 0
eny = 0
FIN = 0
modo = 1
WHILE FIN = 0

    kbd$ = INKEY$     ' Movimiento
Humano
        SELECT CASE kbd$
           CASE CHR$(0) + "H"
                posy = posy - 2
           CASE CHR$(0) + "P"
                posy = posy + 2
           CASE CHR$(0) + "K":
                posx = posx - 2
           CASE CHR$(0) + "M":
                posx = posx + 2
           CASE CHR$(0) + "G":
                posx = posx - 2
                posy = posy - 2
           CASE CHR$(0) + "I":
                posx = posx + 2
                posy = posy - 2
           CASE CHR$(0) + "O":
                posx = posx - 2
                posy = posy + 2
           CASE CHR$(0) + "Q":
                posx = posx + 2
                posy = posy + 2
           CASE "Q": END
           CASE ELSE
        END SELECT
      ' Movimiento atacante del
enemigo
      IF n = 300 AND modo = 1
THEN
      IF posx   enx THEN enx =
enx + 1
      IF posx   enx THEN enx =
enx - 1
      IF posy   eny THEN eny =
eny + 1
      IF posy   eny THEN eny =
eny - 1
      n = 0
      END IF
      IF n = 300 AND modo = 2
THEN
      IF posx   enx THEN enx =
enx - 1
      IF posx   enx THEN enx =
enx + 1
      IF posy   eny THEN eny =
eny - 1
      IF posy   eny THEN eny =
eny + 1
      n = 0
      END IF
      IF posx   0 THEN posx = 0
      IF posx   300 THEN posx =
300
      IF posy   0 THEN posy = 0
      IF posy   180 THEN posy =
180
      IF enx   0 THEN enx = 0
      IF enx   300 THEN enx =
300
      IF eny   0 THEN eny = 0
      IF eny   180 THEN eny =
180

      PUT (posx, posy), HEROE%,
PSET
      PUT (enx, eny), ENEMIGO%,
PSET
      IF posx = enx AND posy =
eny THEN modo = 2
      n = n + 1
WEND

END SUB

SUB Leepcx (NOMBRE AS STRING)
OPEN NOMBRE FOR BINARY AS
#1
DIM dato AS STRING * 1
DIM Basura AS STRING * 128
DIM BUFFER AS STRING * 128
DIM CABECERA AS STRING * 10
GET #1, , Basura      'Leemos y
despreciamos la Cabecera
FOR n = 1 TO (LOF(1) / 128) -
7'Leemos la zona comprimida RLE
      GET #1, , BUFFER

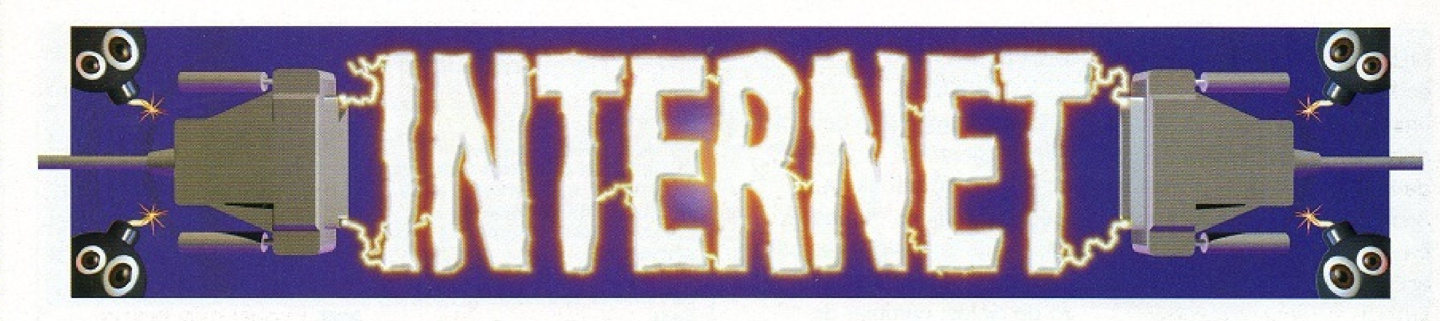
      FOR J = 1 TO 128
            dato = MID$(BUFFER, J,
1)
            IF TipoByte = 1 THEN
                 FOR K = 1 TO
Numdatos
                 PSET (x, y),
ASC(dato)
                 x = x + 1
                 IF x   319 THEN
                      y = y + 1
                      x = 0
                 END IF
                 NEXT K
                 TipoByte = 0
            ELSE
                 IF ASC(dato)
192 THEN
                  TipoByte = 1
                  Numdatos =
(ASC(dato) - 192)
                 ELSE

                  PSET (x, y),
ASC(dato)
                 x = x + 1
                 IF x   319 THEN
                      y = y + 1
                      x = 0
                 END IF

                 END IF
            END IF
      NEXT J
NEXT n

DIM PALETA AS STRING * 768
'Leemos la paleta
GET #1, LOF(1) - 767, PALETA
K = 1
FOR n = 0 TO 255
CALL PONERPAL(n,
ASC(MID$(PALETA, K, 1))   4,
ASC(MID$(PALETA, K + 1, 1))   4,
ASC(MID$(PALETA, K + 2, 1))   4)
 K = K + 3
NEXT n
CLOSE
END SUB

DEFSNG A-Z
SUB PONERPAL (COLORN AS INTE-
GER, R AS INTEGER, G AS INTE-
GER, B AS INTEGER)
OUT (&H3C8), COLORN
OUT (&H3C9), R
OUT (&H3C9), G
OUT (&H3C9), B
END SUB
```



Cómo jugar en Internet

Una de las grandes incógnitas acerca de la Red de redes era conocer si se podría jugar a través de la misma con otras personas. Adéntrate en las páginas del reportaje y averiguarás cómo conseguirlo.

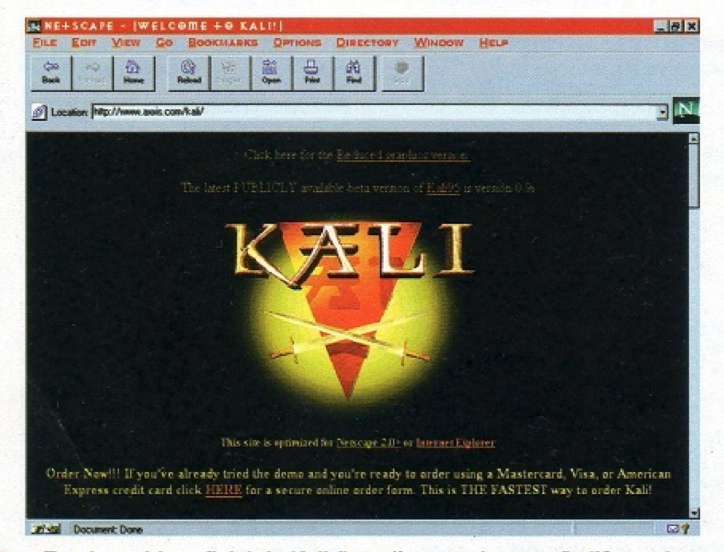
La gran Red ofrece muchas posibilidades. No sólo puedes recopilar información sobre cualquier, sino que te permite ver vídeos y conciertos en directo, escuchar la radio mediante Real Audio o echar un vistazo al resto del mundo a través de las cámaras, instaladas en los lugares más insospechados y conectadas a la Red de redes.

Uno de los principales motivos del auge de la Red no es la gestión de la información por parte de una persona en solitario, sino la posibilidad de interconectarse con el resto del mundo en tiempo real y sin que importe demasiado la localización geográfica de cada uno de los usuarios. Como ejemplo de esto, tenéis la posibilidad de charlar con otra persona gracias a programas como CoolTalk, e incluso, si disponéis de la suficiente velocidad en vuestra conexión, practicar la videoconferencia, en la que veis y oís al otro interlocutor.

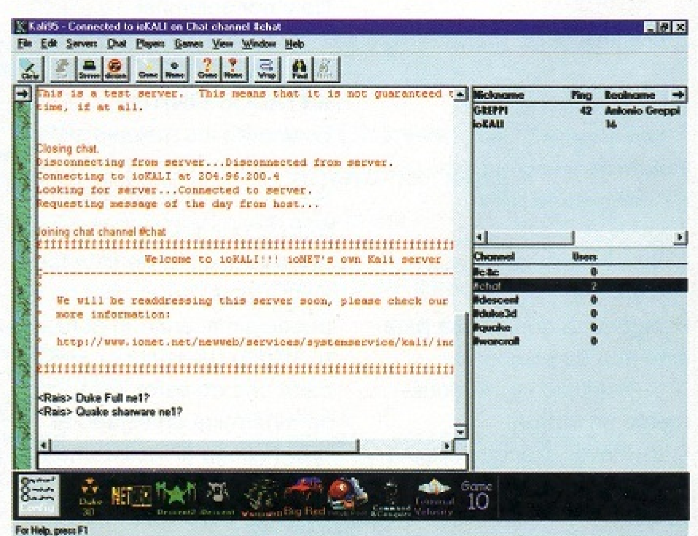
Pero lo que más interesa posiblemente a todos aquellos que leéis este reportaje son los juegos, por lo que habréis de saber que también Internet tiene un apartado lúdico, y bastante grande. Todo este interés se centra en la posibilidad de unir a diversos aficionados a un mismo programa, generalmente competitivo, para que se organicen partidas que cubran todo el mundo. Hay diversos sistemas o protocolos para llevar a cabo estas partidas. Existen tanto para jugar en tiempo real como para hacerlo gracias al correo electrónico, enviando al oponente tus movimientos, para que allí los procese y te devuelva su contraofensiva.

UN POCO DE HISTORIA

En los albores de esta nueva forma de comunicación, cuando todo funcionaba a nivel de texto, y los gráficos se realizaban a base de los signos '+' y '-', también se podía jugar. Los sistemas utilizados por aquellos ludópatas eran los denominados



En el servidor oficial de Kali (http://www.axiss.com/kali/) puedes encontrar la versión share que permite 15 minutos de conexión.

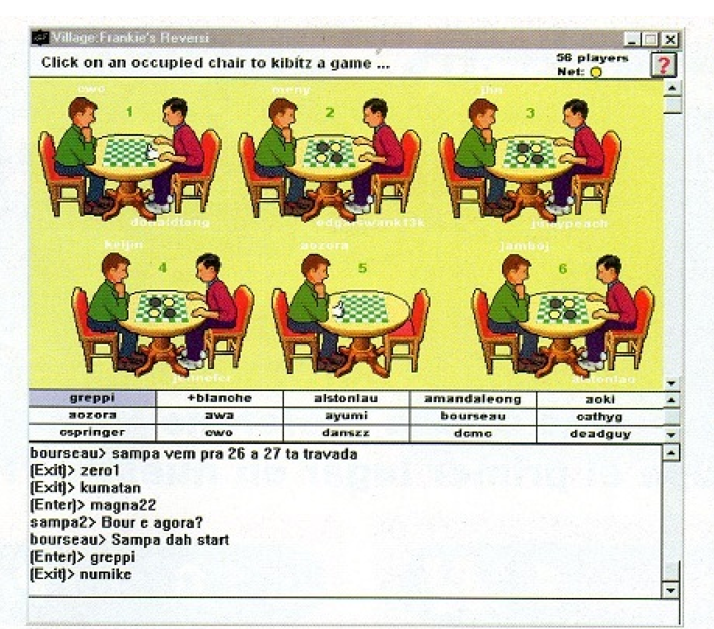


En Kali debemos conectarnos a un servidor que nos dé cobertura para acceder a otros jugadores, los cuales solicitarán el juego.

MUD (*Multi User Dungeon*), en los que se divertían con una especie de programas de rol llevados a las pantallas de los ordenadores. Tenían a una persona que se encargaba de manejar más o menos ese mundo de ficción, y los jugadores o guerreros iban traspasando una serie de *puzzles* hasta lograr su objetivo. Dependiendo de los parajes por los que te movieras, podías encontrarte con algunos monstruos o con otros aventureros que tenían misiones como la tuya, con los que charlabas, te unías y a veces combatías.

Algunas veces se organizaban partidas a través del llamado IRC (*Internet Relay Chat*), un sistema por el cual mucha gente se pone a charlar, y todos los que estén conectados "escuchan" la conversación. Por este motivo se puede asemejar a una habitación con una serie de amigos que están reunidos en torno a una mesa.

Aunque estos sistemas aún se usan, principalmente por ciertos sectores nostálgicos, gracias a las nuevas tecnologías que incorporan gráficos, al aumento del ancho de banda y a los fuertes incrementos de gente conectada a la Red, hoy día ya se utilizan otras técnicas para poner a todos los "jugones" en contacto.



En Internet Gaming Zone, de Microsoft, podrás disfrutar de juegos de tablero tan clásicos como el ajedrez, las damas, el reversi o el go, y con juegos de cartas conocidos, como el *bridge* o *spades*.

INTERNET GAMING ZONE

Microsoft, uno de los principales impulsores de la Red, ha creado en su Website un inmejorable servidor lúdico. En él juegas con el resto de gente en tiempo real. De momento tan sólo tiene juegos clásicos como ajedrez, damas, go, *bridge*, reversi u *othello*. Con estos juegos podrás retar a cualquier otra persona enganchada en ese momento, independientemente del lugar de origen. Y, para que se parezca en lo más posible a una reunión, también cuentas con la opción de charlar en tiempo real con tu oponente.

DIRECCIONES DE INTERÉS

Si quieres obtener más información acerca de estos sistemas, o de cómo bajar el software necesario, conéctate con alguna de estas direcciones:

http://www.microsoft.com/games/
http://www.sierra.com
http://www.axxis.com/kali/

Sierra tiene en preparación su propio sistema de juegos a través de Internet, tal y como ya hiciera hace años a través de las BBS.

SIERRA INTERNET GAMING

Otro sistema para amantes de lo lúdico bastante bueno es el que ha sido implementado por la inquieta y original empresa Sierra On-Line, liderada por Roberta Williams. Todavía se encuentra en fase de prueba, y de momento podrás jugar tan sólo con el conocido *BlackJack*, una especie de 21 con cartas de póker. Aunque la velocidad a la que te mueves por la dirección deja un tanto que desear, se puede jugar, siempre y cuando no seas demasiado exigente.

KALI

Se trata de un producto multipropósito. No se limita a una sola casa, sino que cualquier programa puede hacer uso de él. Básicamente consiste en un "enrutador" de IPX sobre TCP/IP. Esto puede sonar muy técnico, pero si te digo que IPX es el protocolo utilizado por las redes locales, y que TCP/IP es el utilizado en Internet, rápidamente te harás una idea de su utilidad. Sirve para que puedas utilizar a través de la red cualquier programa preparado para Ethernet.

Para esto, en primer lugar deberás hacerte con el programa shareware, cuya principal desgracia es que sólo dura 15 minutos, hasta que te registres. Una vez tengas el software, te conectarás a uno de los servidores repartidos por todo el mundo, y podrás elegir el juego que desees. En la actualidad los juegos que más éxito recaban son *Quake*, *Command & Conquer*, *Descent*, *Warcraft II* y *Duke Nukem 3D*.

Se nota que este software está preparado para USA. A ellos les "van" las conexiones veloces, que por estos lares dejan un tanto que desear. Lo notarás cuando nadie quiera conectarse contigo, a menos que mejores tu tiempo de *ping* (retardo entre enviar un dato y recibir respuesta).

Y AÚN HAY MÁS

Los hasta ahora comentados son los sistemas más comunes, pero también existen otros programas, como partidas a través de VRML (Netscape tiene un ejemplo de VRML en el que puedes echar una partida con una copia de *Virtua Figther*), juegos a través del Web, gracias a las nuevas tecnologías de Java, y cualquier otro invento en el que se puedan unir varias personas para pasárselo en grande.

A. Vegas

HIT PARADE

Quake, el último, exquisito y manierista *Doom* de los chicos de la legendaria compañía id Software, ha subido como la espuma entre vuestras sabias preferencias. Este mes, como puedes ver, ocupa el primer lugar en nuestro "Hit Parade".

Quake





Un tenebroso ambiente recreado por unos fabulosos gráficos encandila a todos nuestros lectores. *Doom* elevado a su más alto grado.

F1 Grand Prix 2







Desplazado por el último lanzamiento de los arcades 3D, este estupendo producto de carreras se mantiene en los puestos de cabeza.

Duke Nuken 3D





Aunque su campaña de lanzamiento no tuvo mucho eco, este arcade 3D sorprende por su extrema calidad y la abundancia de detalles.

Civilization II







Está descendiendo algunos puestos, pero, como máximo exponente del mundo de la estrategia, sigue siendo "adorado" por vosotros.

Z

5 N

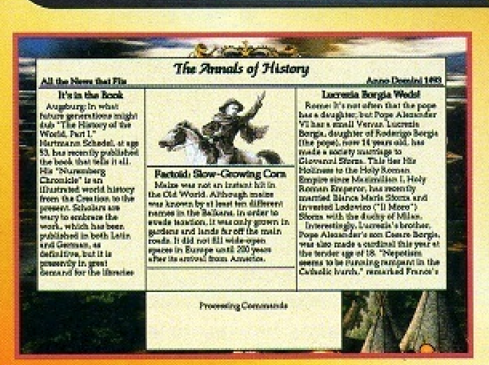


Más estrategia, en esta ocasión bélica, y futurista para más inri. Planetas extraños en unas luchas devastadores entre robots de distintos tipos.

Conquest of...

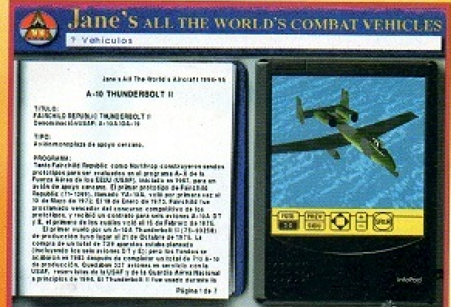






La aparición del Nuevo Mundo ofrece grandes posibilidades a los amantes de los descubrimientos y las conquistas de nuevos territorios.

A.T.F. 7 ↓



No podía faltar un simulador de vuelo en la lista de los mejores, aunque en este caso está descendiendo en nuestra escalafón de calidad.

AHD64 Longbow 8 N



Otro simulador, esta vez nuevo en nuestras filas, ha logrado hacerse con vuestros corazones. ¿Durará mucho en este puesto o subirá?

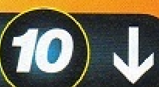
Caesar II





La clásica estrategia para un mundo clásico, lleno de intrigas palaciegas y tantas luchas intestinas como batallas externas.

C & C





A la espera de la aparición de *Red Alert*, de momento nos conformamos con el estupendo Command & Conquer, *Megagame* en su momento.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 15

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Quince de nuestra revista:

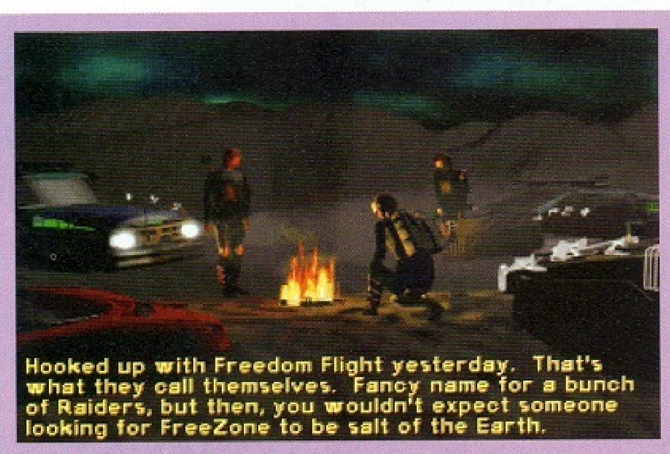
- **MIGUEL A. RAMOS MARTÍNEZ (LOGROÑO)**
- **FERNANDO COLLADO PERMUY (Fene, LA CORUÑA)**
- **PABLO TORREIRA GRILLE (Santiago, LA CORUÑA)**
- **JON ASPIAZU BELANZIAGA (Azpeitia, GUIPUZCOA)**
- **ISABEL SANTAMARÍA (GRANADA)**

¿A QUÉ ESPERAS?... ¡ESCRÍBENOS!

Si estás interesado en participar en nuestro Hit Parade, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)





ZONE RAIDERS

También ponemos a tu disposición las claves para salir airoso de lo más difícil de este programa de carreras futuristas. Para utilizar los códigos, tienes que presiona la tecla F11 durante una misión y a continuación escribirlos.



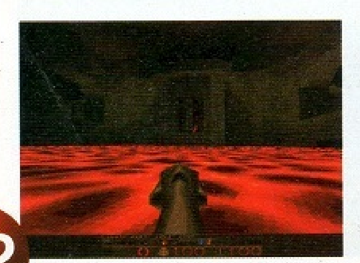
ISITWENTY: Para ver el mapa entero.
ISILETSBAIL: Para acabar el nivel.
ISIWHEELS: Podrás conducir el fabuloso X-Car.
ISIFATPACKED: Armas, munición y *powerups*.
ISIQ: Modo Dios.
ISISLEEP: Ralentiza a los enemigos.

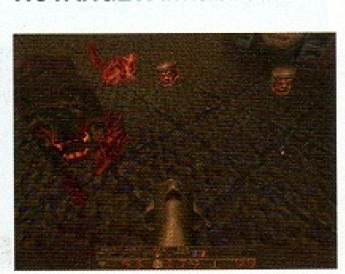
QUAKE

La última creación de id Software, que mereció ser el juego del mes de nuestro anterior número, está arrasando entre los aficionados a los arcades 3D. Para utilizar los siguientes códigos, debes escribirlos en la línea de comandos que aparece al presionar la tecla superior izquierda del teclado, "~" (justo bajo de ESCAPE).



GOD: Modo Dios.
NOCLIP: Modo sin cortes.
IMPULSE 9: Todas las armas y las llaves.
KILL: Suicidio.
FLY: Podrás volar.
MAP ExMy: Saltas al mapa y dentro del episodio x.
NOTARGET: Invisibilidad.

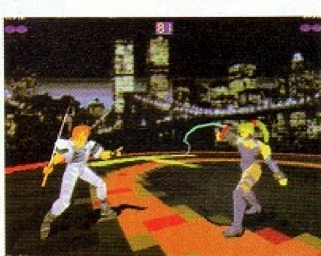




BATTLE ARENA TOSHINDEN

También este estupendo programa de lucha tiene sus pequeños trucos. Si quieres disfrutar de ellos, tienes que teclear los siguientes códigos cuando te encuentres dentro del menú principal. Mucha suerte y lánzate al ataque.

GIMMEJIM: Código para seleccionar a los jefes que además te permite elegir al inefable Earthworm Jim.



VIRTUAL1: Perspectiva en primera persona.
FUNNYHEADS: Dispondrás de unos luchadores con grandes cabezas.
LIFEISUNFAIR: Movimientos especiales más fáciles.





RIPPER

Si no quieres leerte el largo artículo de la sección A Fondo del mes pasado, utiliza estos códigos para saltarte las escenas arcade de este título. Escríbelos durante el desarrollo de la acción.

Catherine's Well ICE:
ARCADE
Falconetti's Shooting Gal.:
ARCADE
Catherine's Brain ICE:
CAFFEINE
Web Runner's Archive Sliding Puzzle:
ZZTOP
Falconetti's Secret Well:
HEADACHE
Pegasus Well Chess Game:
ASPIRIN
Orestes Well ICE:
ARCADE
Odysseus Well ICE:
ARCADE
Falconetti Book Puzzle:
SPONGE
Anti-Viral Well Puzzle:
PRETZEL

¡MÁNDANOS TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Queremos que colabores con nosotros; si tienes un buen truco no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas(MADRID)

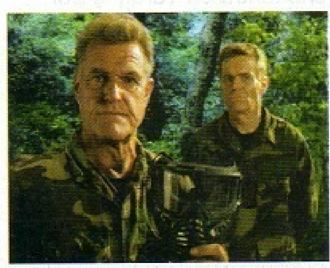


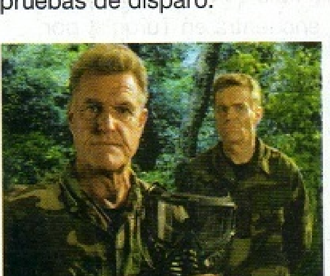
SPYCRAFT: The great game

Una red de antiguos agentes de los servicios secretos están intentando asesinar al presidente de los EE. UU. Te desvelamos el misterio de la oscura organización Procat.

En el banco de Washington, conéctate a Intelink y recibe el mensaje. Tienes que cerrar el ordenador portátil y, automáticamente, te situarás en Langley. En la sede de la CIA, dirígete a la granja y de allí al despacho de Milkovsky. Mientras estés a la espera de su llegada, observa los libros y las fotos que están sobre la mesa. Cuando llegue Milkovsky te conducirá hasta las primeras pruebas de entrenamiento.

Cuando accedas al analizador de imágenes, tienes que realizar un *zoom* de la matrícula del coche y luego utilizar la opción OCE para poder verla; la respuesta es 2GGX368. Realiza tu informe y pasarás sin ningún problema a una prueba en la que hay que contar el número de tanques en movimiento; el resultado de la misma es seis. A continuación tendrás que practicar unas sencillas pruebas de disparo.





En la primera de ellas simplemente debes avanzar en línea recta eliminando enemigos. En la segunda hay que avanzar hasta encontrar el transmisor, recogerlo y volver al punto de partida.

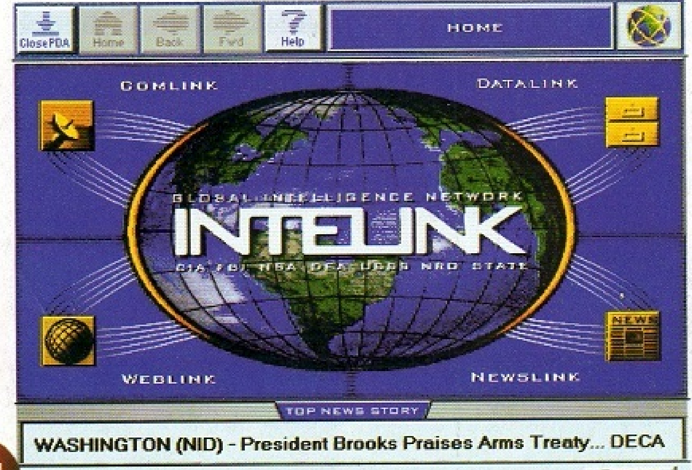
A partir de este momento serán frecuentes los mensajes de correo electrónico que recibirás. Sobre estos mensajes no se dirá nada en este solucionario, ya que lo único que debes hacer es recibir el mensaje. A lo largo de todo el juego sólo hay un mensaje que debe ser respondido de forma diferente, pero ya se hablará de él cuando llegue el momento oportuno.

En la oficina de Sterling te notificarán la muerte de un candidato a la presidencia rusa. Tu misión es encontrar al asesino. Ve a tu oficina y activa el KAT. Este programa cargará un vídeo del momento del asesinato. Haz un *zoom* máximo y busca los orificios del arma que hay tras la tarima. Luego dibuja una trayectoria desde el agujero hacia la tarima, enfoca la cámara en esa dirección y vuelve a hacer un *zoom*; en la ventana se verá al asesino. Activa *Mix & Match*, dibuja el retrato robot del asesino y busca su cara en los archivos. Tu hombre es T.J. "Harmonica" Philips, un agente retirado del servicio. Haz el informe.

A continuación debes encontrar el arma homicida. Sólo sabes de ella que es silenciosa y no deja proyectiles en los agujeros. El arma es un PEG y la munición es del tipo *needle pack*. De nuevo tienes que informar a tus superiores.

INTRUSOS EN LANGLEY

Ahora tu misión es averiguar quién consiguió robar el arma del arsenal de la agencia. Hay cuatro sospechosos que cometieron faltas de seguridad durante el último mes. Primero debes leer los informes laborales y psicológicos de los sospechosos. El primer dato es que Gohlen







sufre claustrofobia y sin embargo usó un ascensor. Si accedes a la cámara de vídeo verás que no era él quien entró en la habitación. En realidad se trataba de otra



persona disfrazada. Realiza su retrato robot y verás que se llama Wayne Allen. Si escuchas las llamadas recibidas el 2 y el 22, descubrirás que su cómplice era una mujer. De una de las llamadas obtendrás una dirección y con la otra, analizando la voz, descubrirás que es de Ying Chungwang, otra ex-agente de la CIA. Informa de los ladrones y da la dirección de Rockland.

El siguiente paso es acudir a una reunión secreta que tiene lugar en Halifax. Después de recibir nueva información tienes que recoger todos los objetos que te han dejado sobre la mesa del escritorio. Ahora debes descifrar el mensaje cifrado de Ying si quieres seguir avanzando en la trama. Para lograrlo utiliza el programa Cypher; tienes que utilizar el libro Beawulf que encontraron en la casa de Ying después de que ésta huyera; el archivo del libro está en Beale. En el nuevo informe simplemente hay que situar a Ying en un ciudad: Moscú.

Después de la detención de Ying Chungwang, debes falsificar una foto del novio de Ying en la cárcel para poder presionarla. Con el fin de componer la foto hay que elegir un rostro, un periódico y una cajetilla de tabaco. El mejor rostro es el de abajo a la izquierda; colócalo en la foto y redúcela al tamaño del cuerpo. La cajetilla es, de las tres que tienen el camello, la del centro; el tabaco debes colocarlo a la derecha. Por la nota de Ying Chungwang sabes que Grendel se encuentra en Turquía, por tanto elige el periódico turco del centro y ponlo a la izquierda de la foto. Si lo has hecho bien, después de imprimir la foto recibirás un mensaje que te da vía libre para viajar a Moscú.



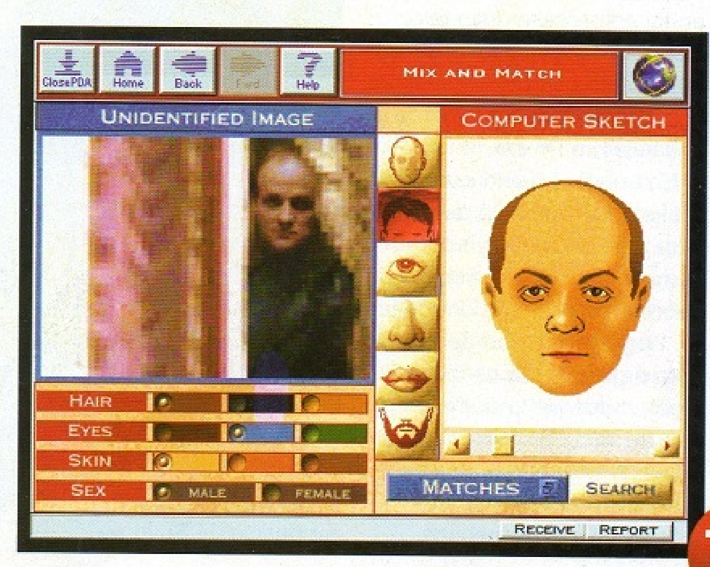
RUMBO A MOSCÚ

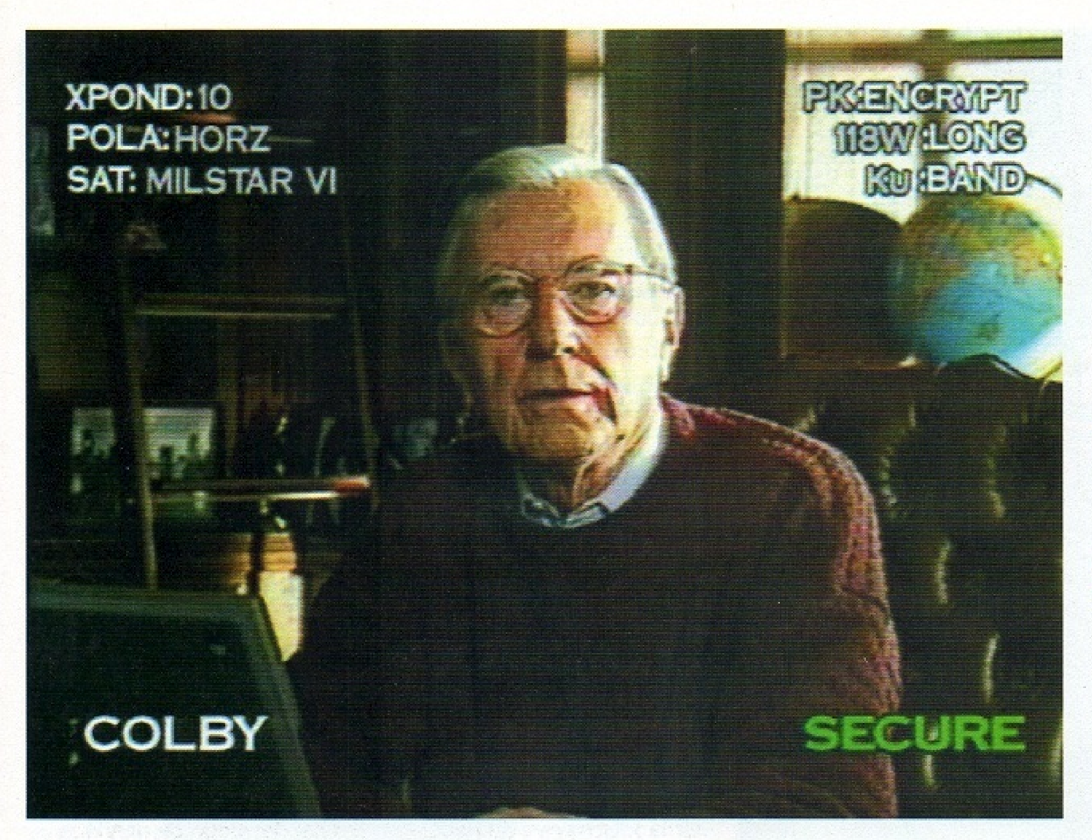
Después de llegar a la base de Moscú, más conocida por la estación, hablarás con Maxine y entrarás a interrogar a Ying. Para lograr la información no puedes torturarla en ningún momento, y si al amenazarla con matar a su amante tampoco hablara, siempre puedes salir y volver a intentarlo. Cuando consigas la información examina el fichero Procat dentro del directorio autorizado de la CIA.

En la oficina de Foster tienes que hablar de SVR, Birdsong y Gromchevski. Maxine te indicará que puedes trabajar desde la oficina de Pearson. Cuando tengas el teléfono de Gromchevski llámale y cítate con él; antes de llamar al número pulsa la tecla *speaker*.

El siguiente paso es una entrevista con Yuri en Yasevno. Te hablará de la mafia rusa y te ofrecerá una entrevista con Churbanoff, candidato de la mafia a la presidencia rusa. Tras hablar con Yuri, ve a la casa de Birdsong. No lo amenaces; dile que quieres averiguar más sobre el disparo al presidente ruso. Si lo amenazas no colaborará.







De vuelta a la estación, una mujer te llamará desde el callejón y te dará un fichero sobre Yuri. Cuando entres en la oficina te llamará Yuri. Ve a verlo a Yasevno y te dará un fichero sobre Onyx.

En el despacho, dentro del archivo Onyx de la CIA, busca el movimiento bancario. Con todos los datos recogidos hasta ahora informa de que Onyx está en Heidelberg, Alemania, en el hotel Schumpthen.

EL FIN DE GRENDEL

En Alemania dirígete a la habitación de Onyx y amenázale con entregarle al gobierno indio y a Jammu. Tras hablar con él gira a la izquierda, recoge unas esposas del armario y pónselas. Ahora ve a por Grendel a la refinería.

El mejor método en la refinería es disparar; no merece la pena charlar con nadie. Nada más entrar hay que ir noroeste, noreste y norte sin disparar. A la primera oportunidad elimina a Grendel y coge el maletín; luego retrocede y lee el correo.

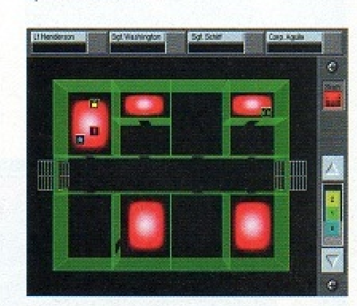
En el despacho de Pearson te espera un sobre con unas fotos. Más tarde recibirás una nota para mirar en el archivador de la izquierda y recoger un disco. De momento usa el disco EMBC y encarga el libro Rabin Hound. Ahora utiliza el disco con la etiqueta Nuke y mira el titular sobre Gog y Magog. Con el programa Cypher y el libro que acabas de comprar descifra el mensaje. Luego informa sobre tus sospechas de un traidor en el equipo, aunque no te tomen en serio.

Después del informe ve a Vilnius y vuelve a la oficina. En el archivo de Procat hay un tal John Blake cuyo teléfono es 011-441-715-550-909. Cítate con él y ve a Londres a averiguar más cosas sobre Procat.

En Londres habla con Blake. Mientras está ausente mira el libro que hay sobre la mesa y recoge el fichero sobre Procat que te entregará. Léelo y descubrirás que esta organización es mucho más grande de lo que se sospecha. Los datos más importantes son los que se refieren a Onyx, Harmonica y Kneecaps.

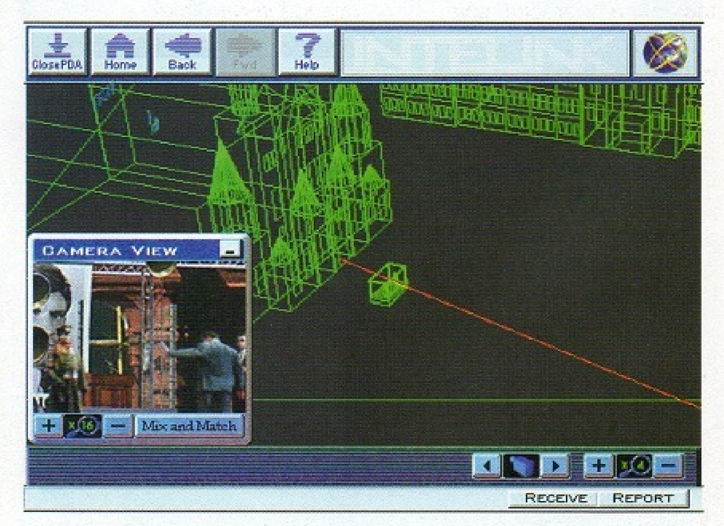
Dentro del servidor de la CIA en Intelink examina el archivo sobre Onyx. Después de leerlo todo informa de que Onyx está en Berlín. Tus jefes querrán más información, pero de momento no es posible complacerles.

A continuación recibirás la noticia de que Birdsong ha huido. Por tanto, debes volver a Moscú para intentar localizarlo. El único rastro que ha dejado es una llamada telefónica que tendrás que analizar.



Para encontrar a Birdsong hay que localizar cuatro sonidos de fondo diferentes: unas campanas, un avión, un coche y un pájaro. Única ciudad posible: Novosibirsk. Pincha sobre ella; sólo desde una casa se puede oír el canto de esos pájaros. Informa sobre la ciudad y la residencia de Suvorov.

Ahora tienes que dirigirte a la casa de Birdsong y forzar la cerradura con tus ganzúas. Observarás allí algunas cosas que te van a ser de gran utilidad más adelante. Dentro de la casa podrás ver que se trata de un auténtico fanático del oeste americano.



Por este motivo, cuando más tarde te pregunten qué se puede hacer para que vuelva a cooperar con vosotros, debes sugerir que le ofrezcan una casa en el estado de Montana. A continuación, gira rápidamente hacia la izquierda y dispara contra el intruso que te estaba acechando.

En Moscú los problemas con Birdsong no han terminado aún: ahora ha sido secuestrado. En el despacho de Pearson coge el *chip* de la cámara de vídeo y úsalo en el PC. La película muestra el secuestro de Birdsong. Cuando empiecen los disparos, deten la cinta. Los disparos iluminarán la cara del

raptor. Un *zoom* sobre la cara te revelará un rostro muy familiar. Para localizarlo tienes que averiguar la dirección de Owen Pearson dentro del fichero de Maxine en el servidor de la CIA. Comunica que el autor del secuestro es Kneecaps y da la dirección recién descubierta.

Llega el turno de liberar a Birdsong con el programa Badman. El equipo que controlas es de cuatro hombres. El primer paso es ordenar a todos que suban al primer piso. Una vez allí deben colocarse ante la puerta superior derecha. Después de que el soldado azul examine convenientemente la habitación hay que tirar dentro una granada y hacer que todos los hombres entren en ella. Ahora "marrón" debe volar la pared derecha de la habitación; hay que tirar otra granada dentro. Dos hombres tienen que pasar por el agujero recién hecho. Después de examinar la habitación superior y ver que allí está Birdsong, los cuatro hombres deben converger en la habitación. La operación sólo tendrá éxito si no sufres ninguna clase de pérdidas.

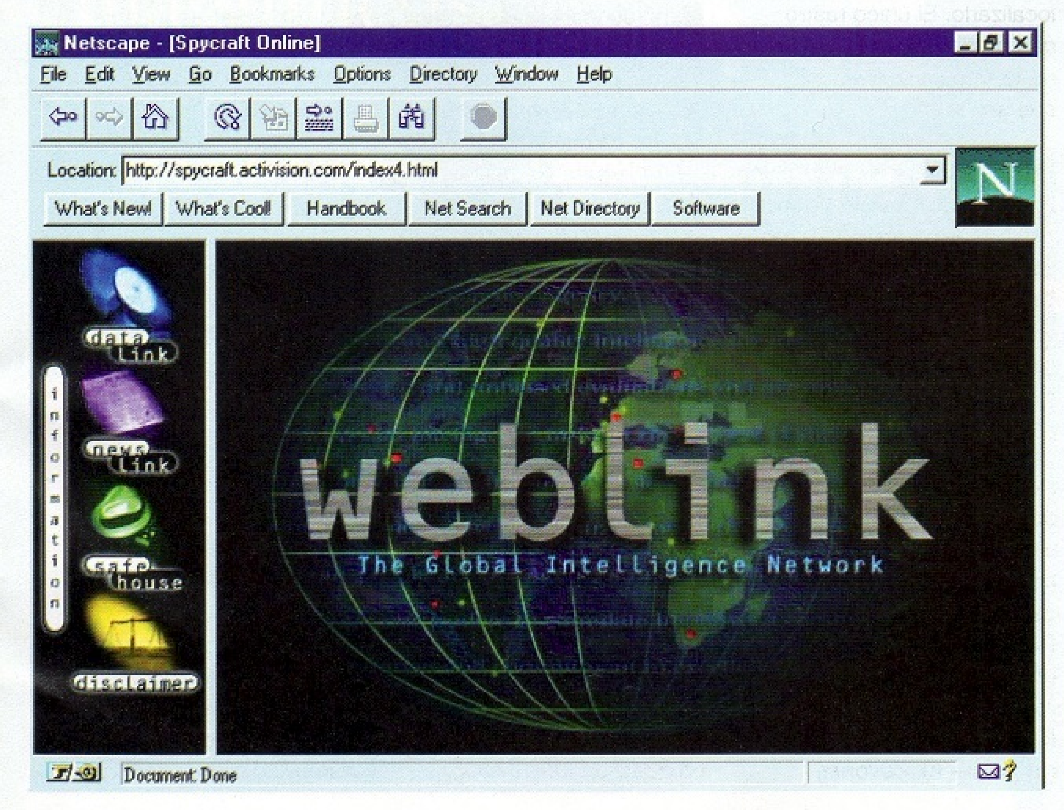


En el despacho pide un nuevo libro en Intelink, en este caso Croak. Después de esto coge un helicóptero para ir a Tunicia. Una vez allí dispara a todo el mundo y



vuelve al centro del mapa. Si no quieres que Blake te mate tira tu arma, recoge la pistola cuando la de Blake se encasquille y mátalo. Coge el ordenador portátil de Blake y vuelve al helicóptero. Cuando estés ya dentro del mismo graba la partida, pues las operaciones que vas a realizar a continuación son críticas para tu seguridad vital y para la conclusión de la investigación sobre las actividades de Procat.

Coge el portátil de Blake y ábrelo. Después de hacerlo empezará una cuenta atrás que destruirá el helicóptero. Deshazte de él, pero antes copia toda la información posible de sus archivos. Cuando la copia vaya por el treinta por ciento, cancélala y arroja el ordenador. No hay que ser ambicioso y aguantar más, puesto que no daría tiempo a deshacerse del ordenador.



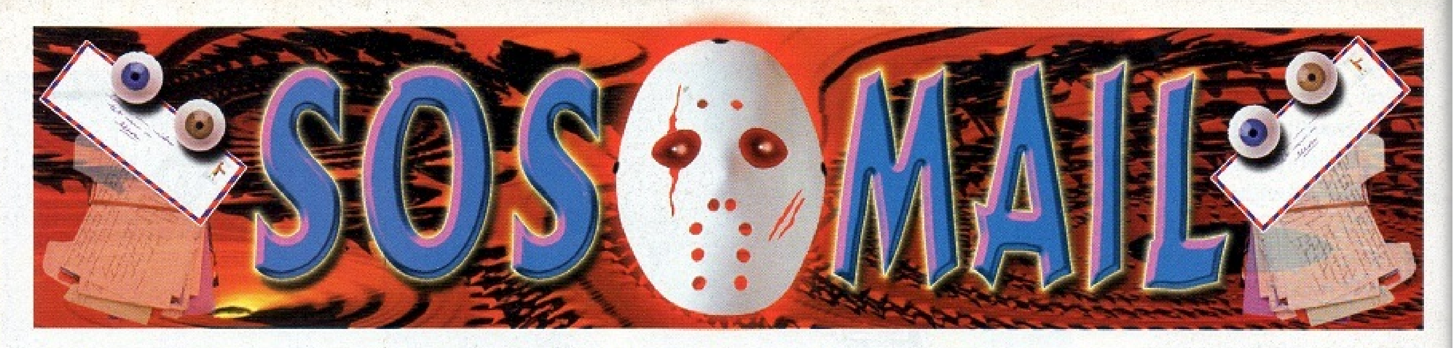
Abre tu ordenador y lee los nuevos archivos. Están cifrados, pero hay uno sin mandar; envíalo a la única dirección posible. Con la ayuda de Cypher descodifica los mensajes y descubre el complot contra el presidente. En la plaza roja conecta el ordenador y entrarás en modo de vigilancia electrónica. Marcando con el cursor en la zona superior izquierda, te dirigirás hacia allí. Al llegar, apaga el equipo y verás a un grupo de periodistas. Tienes que matar a un operador de televisión con un chaleco marrón. Cuando esté eliminado, el presidente estará a salvo y sólo quedará salvar al candidato Churbanoff.

SE DESCUBRE EL TOPO

El final del juego se desarrolla en la península de Crimea. Cuando llegues tu destino es la dacha de Churbanoff. Tras entrar y hablar con el dueño aparecerá el topo: ni más ni menos que tu jefe Warhurst. Cuando te apunte, suelta el arma. Empieza a hablar con él y pregúntale por qué ha traicionado a su país. Resulta que no le hace mucha gracia quedarse sin empleo con el fin de la guerra fría y el tratado de no proliferación de armas nucleares. Si eliges bien las opciones de diálogo aparecerá una frase en la que preguntas por qué pirateó tu ordenador. Es una señal: Jamie producirá un ruido de alta frecuencia y distraerá a Warhurst. Cuando tengas oportunidad, recupera tu arma y mata a Warhurst.

Para dar por terminadas las operaciones de Procat sólo queda atar un último cabo: Yuri. Cuando éste trate de matar a Churbanoff, elimínalo también a él y tu misión habrá concluido. Conseguirás una medalla por servicios distinguidos y, tras los créditos, la promesa de que Thorn volverá en *Spycraft II*.

A. L. Mozún



Todos tenemos que acostumbrarnos al duro trabajo que nos está esperando desde el mes de septiembre; vosotros debéis seguir indagando en el interior de vuestros PCs y nosotros tenemos que "reciclar" nuestros cerebros para resolver todas vuestras dudas.

PREGUNTAS TÉCNICAS

Queridos redactores de PC Player. Quisiera que me respondierais a unas preguntas que no me dejan dormir por las noches:
- ¿Es verdad que las tarjetas IDE sólo soportan discos duros de 526 MB?
- Desearía saber si Intel va a sacar un *overdrive* más potente que el de Pentium/83 Mhz.
- ¿Es verdad que han ya sacado la trilogía de *Alone in the Dark*? ¿Se sabe cuánto cuesta?

JUAN MANUEL PÉREZ MAÑOGIL
(Los Dolores, Cartagena, MURCIA)

Respuesta: Las antiguas tarjetas IDE de procesadores 486 o inferiores sólo soportaban discos duros de unos 500 *megas* aproximadamente. Ahora las nuevas placas Pentium, como llevan incorporada la controladora, pueden soportar discos IDE extendidos en formato LBA de hasta dos *megas* o cuatro si se realizan dos particiones. En las antiguas controladoras a veces se pueden poner discos duros si se cuenta con los *drivers* adecuados.

Respecto al *overdrive*, suponemos que Intel no sacará más para procesadores 486, pero sí para Pentium.

Por último, el *pack* con la trilogía *Alone in the Dark* lo distribuye en España la compañía Erbe y cuesta, aproximadamente, 8.000 Ptas.

NUEVA SECCIÓN

Soy un lector al que le gustaría que incluyerais una nueva sección que hable del hardware del ordenador. Nada de informar de precios ni comparaciones, sino explicar cómo funciona el ordenador por dentro, y cómo hacer nuestras propias "chapuzas" para aprovecharlo mejor.

DAVID TORRES MEJÍAS
(Sanlúcar la Mayor, SEVILLA)

Respuesta: Siento decirlo, pero parece que o no has comprado muchos de nuestros números o, si lo has hecho, no los has leído con demasiada atención. En efecto, nuestra sección Hardware trata, o al menos loo pretende, sobre temas como los que tú mencionas.

JUEGOS MIL

Hola, amigos de PC Player. Soy el afortunado poseedor de un Pentium 120, y me gustaría que me contestarais unas preguntas.
- En el SOS Mail del número 14 hablasteis de *Ultimate Mortal Kombat*... ¿Es la continuación de la saga Mortal Kombat? ¿Tiene nuevos personajes? ¿Contiene imágenes de vídeo? ¿Está realizado en un espacio tridimensional como *Virtua Fighter*?
- ¿Es Battle Arena Toshinden PC comparable a la versión de Playstation?

JORDI HERNÁNDEZ CÁNOVAS
(Hospitalet, BARCELONA))

Respuesta: *Ultimate Mortal Kombat* es la segunda versión de *Mortal Kombat 3* de las máquinas recreativas de la calle. En el último E.C.T.S. londinense, en el *stand* de GT Interactive pudimos ver *Mortal Kombat Trilogy*, que es un mezcla de los tres títulos anteriores, con nuevos escenarios y, posiblemente, algún que otro enemigo novedoso. No creemos, pues, que el programa *Ultimate Mortal Kombat 3* vaya a tener una versión para PC, puesto que en breve vamos a poder disfrutar de la mencionada trilogía, que promete mucho.

Respecto al programa *Battle Arena Toshinden*, hay que reconocer que es mucho mejor la versión original, realizada para la consola Playstation. Sin embargo, lo cierto es que la versión preparada para los PCs es bastante mejor, si atendemos a nuestras espectativas. Ésta tiene, además, una sorpresita: puedes acceder a un luchador más: Earthworm Jim.

MUSICMAKER

¡Hola! ¿Qué tal? Quisiera que me dijerais el fabricante y el distribuidor de MusicMaker, comentado en el *Technical View* del número 14.

Además, ¿por qué no creáis una sección en el interior del CD-ROM en la que los lectores enviemos archivos de sonido, gráficos, animaciones o algún que otro programa?

Para acabar, ¿qué programas de lucha 3D se están realizando o se realizarán en próximos meses?

SERGIO PÉREZ SEVILLANO
(Escorial, MADRID)

Respuesta: El distribuidor de MusicMaker es Arcadia. Si quieres más información, dirígete a ellos (dirección en la última página).

Respecto a las sección del CD-ROM, hace tiempo barajamos esa idea.

Por último, la lucha 3D nos prepara sorpresas con futuras conversiones de las máquinas recreativas.

¡ESPERAMOS TUS CARTAS!

Tengo el cerebro listo para responder todas vuestras preguntas. Me he preparado duramente este verano para ello, de modo que confío en que ningún tema exceda mis posibilidades. En fin, debéis saber que espero vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Enviadlas a nuestra dirección habitual:

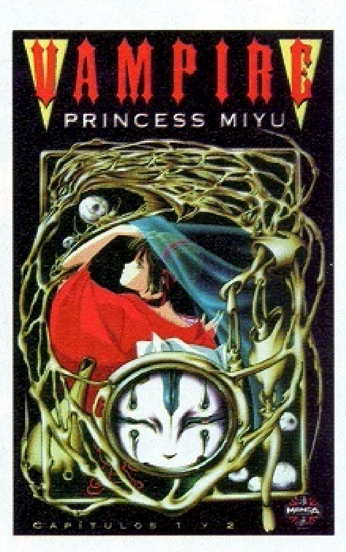
PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)

MANGAMANIA

VAMPIRE PRINCESS MIYU

Distribuidor: MANGA VIDEO

Existen muchas clases de vampiros, pero todos tienen una característica común: necesitan sangre humana para sobrevivir. Esta película presenta un atractivo personaje: Miyu, una vampiresa de la realeza que ha llegado a la Tierra con su fiel servidor para combatir a los demonios.



Ella no quiere hacer daño a los humanos, pero necesita beber su sangre, de modo que sufre una crisis interna. En ese momento aparece la joven médium Himiko. Al principio pretende combatir a Miyu, pero se da cuenta de que realmente se trata de una aliada. Basado en la obra de Toshiro Hikano (creador de la saga de éxito *Dangaioh*), esta nueva serie de *OVA's* está muy bien realizada, aunque los diferentes capítulos se nos antojan algo cortos. Las dos historias de esta primera cinta tienen un buen argumento, por lo que esperamos que la serie se mantenga en esta línea.

NEKO 22

Distribuidor: CAMALEON ED.

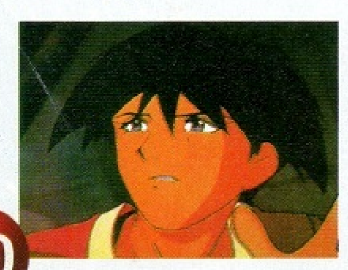
Neko vuelve al ataque con más información que nunca. Este mes, en nuestra revista favorita de *manga* podemos encontrar unos cuantos reportajes de lo más interesante. En principio cabe destacar "De turismo por Tokyo", que te introduce en las vicisitudes del redactor por la capital nipona, aunque un servidor (que también ha estado allí) discrepa bastante con los datos aportados. En lo referente a *manga*, *Lupin III*, *Vampire Princess Miyu*, *Ranma*, *Dragon Ball GT*, *Juana de Arco*, *Fortune Quest* y *Angel Cop* son los protagonistas del número, que parece cargado de más información útil que nunca. Si a todo esto añadimos las secciones habituales de Noticias, Multimedia y Animanía, nos encontramos, como es habitual, con la publicación del tema más completa del mercado.



GREEN LEGEND RAND 3

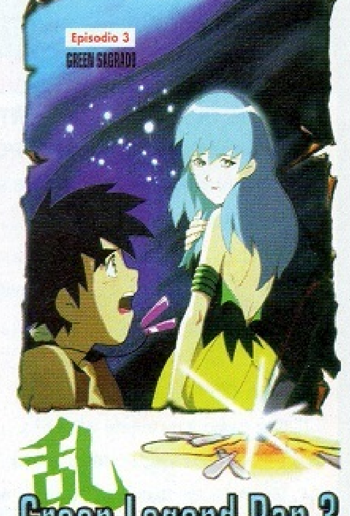
Distribuidor: CARTOONIA

Tras una larga espera llega la tercera cinta de **Green Legend Ran**. El gran éxito de Pioneer continúa justo en el momento en que los cinco obispos de la asamblea del Green Sagrado atormentan a



Aira para comprobar su pertenencia al clan de las vírgenes. Por supuesto, Ran, el protagonista, acude presto al rescate para recuperar a su amada, aunque desconoce lo que ocurre en el sagrado recinto, así como lo que va a encontrar en él. El guión de Yu Yamamoto se mantiene bien fresco, ya que la historia ha sido pensada en toda su extensión. Al contrario de otras series del género, en **Green Legend Ran** se ha planificado todo de principio a fin. Si os habéis olvidado de los dos anteriores capítulos, más vale que los veáis, pues sin ellos esta tercera cinta no tiene sentido.



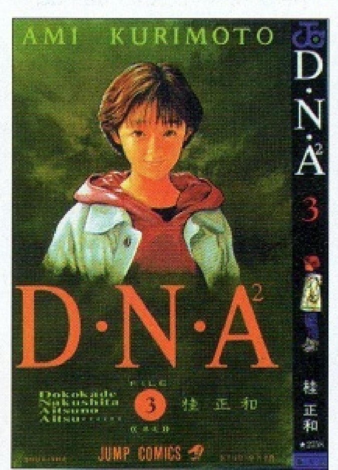


PÁGINAS INTERNET



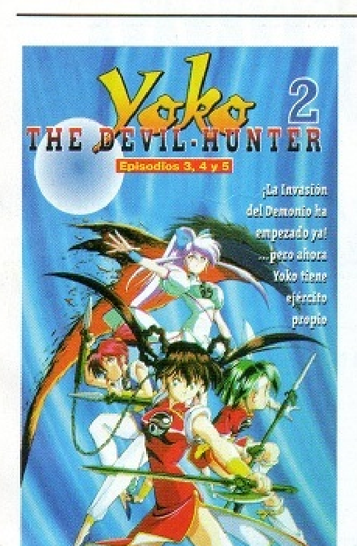
Este mes te presentamos en esta sección un web muy curioso, denominado **Project Anime Online**. Se trata de otra de esas direcciones indispensables para el aficionado que pueda acceder a ellas. En ella puedes encontrar información acerca de *manga* de tanta calidad y tan conocido como *DNA* o las nuevas aventuras de Goku en la eterna serie *Dragon Ball GT*. Pero lo más interesante de estas páginas web es, sin ninguna duda, el apartado musical. Aparecen dentro del mismo archivos MIDI de las series más conocidas del mercado (algunos incluso poseen su propio karaoke, es decir, la posibilidad de ir leyendo la letra de las canciones en la pantalla, con el reproductor adecuado), así como partituras y piezas muy interesantes.

Los poseedores de alguna clase de consola también tienen a su disposición información bastante completa acerca de las últimas novedades que han invadido el sector, siempre, por supuesto, relacionadas de alguna forma con el mundo del *manga*. Además, aparece gran cantidad de ficheros gráficos para utilizar como fondos de pantalla. Internet avanza considerablemente, y los *otakus* aumentan día a día por la red.





Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes la dirección de las mismas dentro de la red Internet: **http://www.dorsai.org/~mhshie/anime.htm**



YOKO. THE DEVIL HUNTER 2

Distribuidor: ANIME VIDEO

Volvemos una vez más a las continuaciones de series, en esta ocasión con los tres capítulos finales de **Yoko, the Devil-Hunter**. Nuestra cazadora de demonios favorita, Yoko Mano, regresa a la acción en compañía de sus ayudantes para capturar a los más infames seres del más allá. Aunque la serie es buena y la calidad técnica está bastante bien, se echa un poco de menos algo de continuidad, pues los capítulos son demasiado cortos y carecen de ilación alguna. Esperemos que en la anunciada segunda parte podamos disfrutar de una película completa en lugar de capítulos cortos, por lo menos en el episodio piloto. De todas maneras, falta mucho para que llegue a España. Como detalle curioso, señalar que se incluye un *video-clip* musical con la banda sonora de la serie.



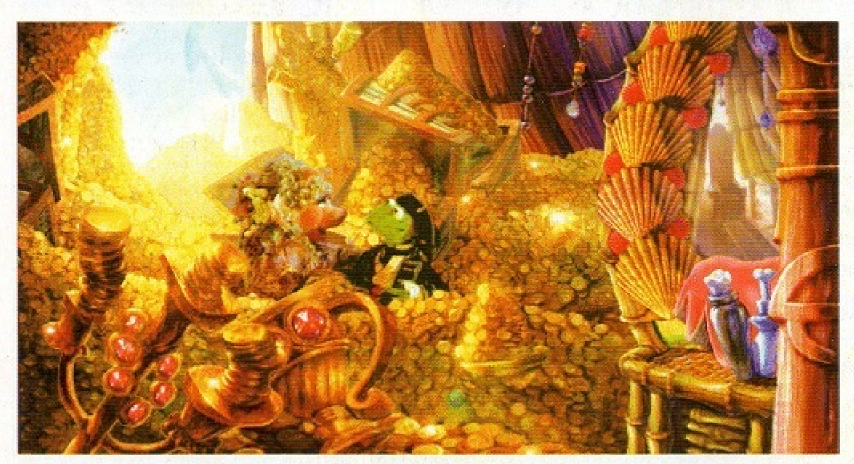




En breve podrás disfrutar de **Muppet Treasure Island**, una divertida aventura protagonizada por los Teleñecos. Directamente de la gran pantalla, acompañados por el conocido actor Tim Curry, estos simpáticos personajes están buscando el magnífico tesoro que escondiera, en un día ya lejano, Robert Louis Stevenson en una isla fantasmal y desconocida.







DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3815332

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Tamarit 115
08015 Barcelona
Tfno. (93) 4241703

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

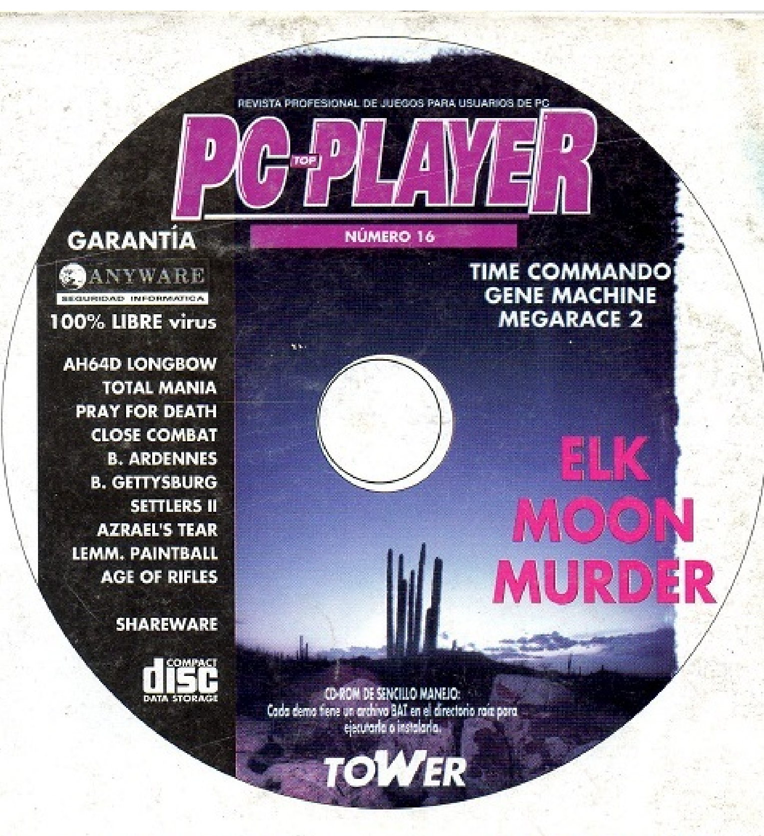
PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

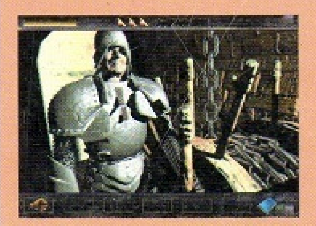
PC TOP PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

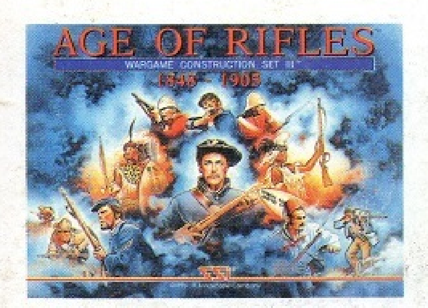


TIME COMMANDO

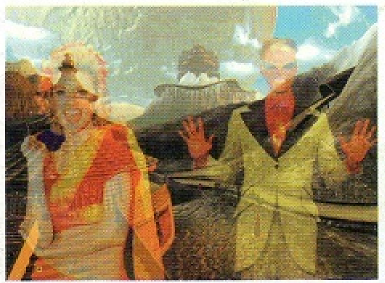
El último título de los creadores de *Little Big Adventure*, Adeline Software, se trata de un arcade de lucha al estilo de los que encontramos en las videoconsolas caseras. Te ofrecemos dos demos del mismo, una jugable y una visual, para que veas de qué se trata.



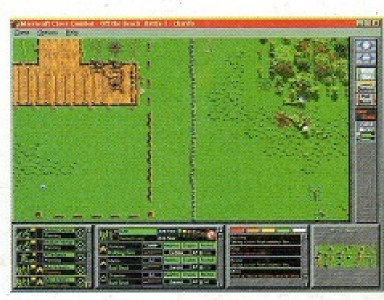




AGE OF RIFLES SSI demuestra en este **Age of Rifles** recorriendo diferentes épocas, el porqué es una de las mejores casas haciendo juegos de estrategia.



MEGARACE 2 El presentador más feo de la televisión del futuro regresa a nuestras pantallas en la secuela más esperada, ahora con gráficos Super VGA.

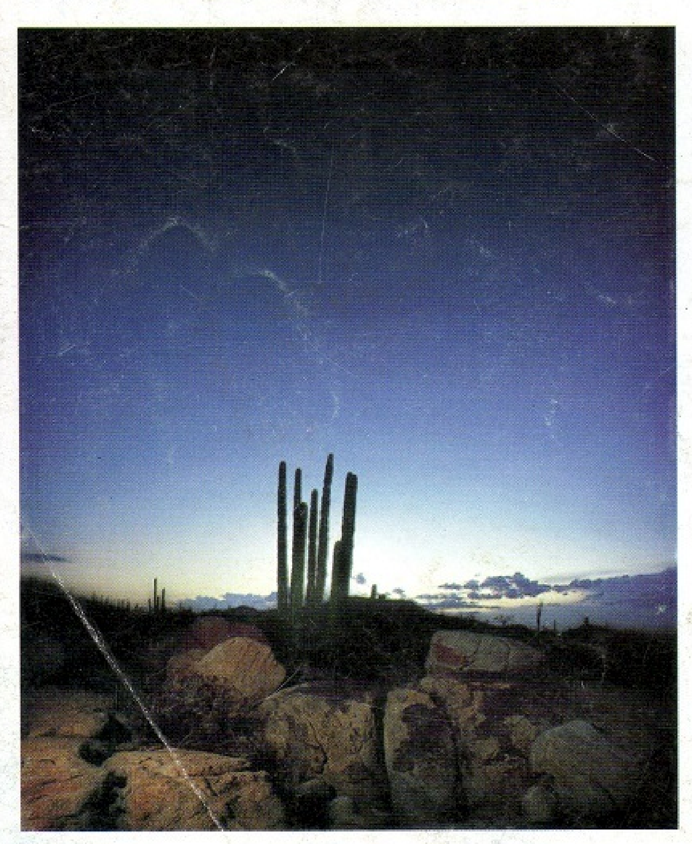


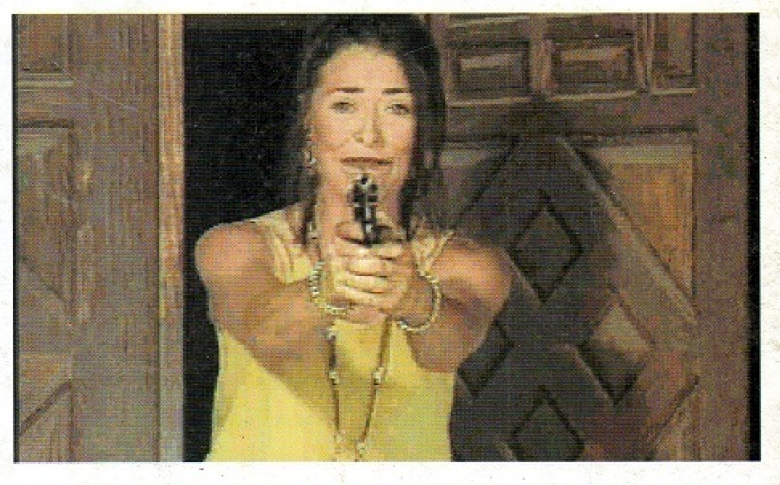
CLOSE COMBAT Microsoft se adentra en el mundo del videojuego con este primer título de estrategia. Diseñado para Windows 95, atraerá a los amantes del género.

ADEMÁS...

GENE MACHINE
AH64D LONGBOW
TOTAL MANIA
BATTLEGROUND ARDENNES
BATTLEGROUND GETTYSBURG
PRAY FOR DEATH
SETTLERS II
AZRAEL'S TEAR
LEMMINGS PAINTBALL

SHAREWARE





ELK MOON MURDER Los asesinatos de una tranquila comunidad norteamericana llenarán nuestro ordenador este mes. Para que aprecies el funcionamiento del juego, aquí tienes un video con el *Making of...* del juego donde aparecen escenas del mismo, y una entrevista con su creadora.

